

# Det Nye COMPUTER

Uafhængigt Amiga-magasin

8. årgang nr. 12  
26. november -  
23. december 1992  
Kr. 36,00

## BLIV POP-STJERNE: SYNG MED PÅ DIN AMIGA!

Den Sidste Ninja:  
System 3  
lever endnu!

Ny SuperJam:  
Få dit helt eget  
Amiga - orkester!

Din store chance:  
Vind det nye  
Lotus III - spil!

Sådan får du:  
► Videofilm ind i Amiga!  
► Styr på alt du ejer  
► Billig harddisk



TEST AF ALLE NYE COMPUTERSPILE!



# MUSTEK HAND- SCANNER

400 DPI, 64 gråtoner,  
incl. godt scanner software.  
Vejl. 1999,-

**NYHED 1499,-**

## CITIZEN 224

### FARVE & S/H PRINTER

Suveræn 24 nåls  
printer med flotte S/H  
og farveudskrifter.  
Benytter tractor  
og enkeltark inkl.  
papir parkering.  
Kører perfekt på Amiga  
og PC'er. S/H printeren  
kan senere udvides  
til farve. Leveres incl.  
avanceret printerdriver,  
farvebånd og kabel.



CITIZEN 224 Vej. 2699,-

**NU 2349,-**

CITIZEN 224 m/farvekit.  
Vejl. 3445,-

**NU 2999,-**

**2 ÅRS GARANTI**

Kun i November måned. Begrænset antal.

## AMIGA BILLIGST PRISER!



**EKSTRA VED  
KØB AF AMIGA**  
Køb 1 spil og  
TA 2 GRATIS  
fra kurven.

**99,-**

**AMIGA  
600**

Den helt nye - mest solgte - model.  
1 Mb RAM, WB 2.0, intern  
harddisk interface. Med  
indbygget TV modulator.  
Før 3999,-

**2999,-**

Med 20Mb  
intern harddisk 4999,-

**AMIGA  
500+**

Modellen for dig som også vil  
rode med elektronikken.  
1 Mb RAM, WB 2.0, harddisk  
port.  
Før 3999,-

**3299,-**

Med Autokick, Kickstart 1.2  
og 2.0 modulator med 1 års  
garanti 3998,-

## Canon BJ-10ex

Suveræn printer, som skriver i landscape-format.  
100% sort og hvidt.  
For enkelt ark, B5, A4, og  
konsekvent længde.  
Inkl. Amiga print driver  
og kabel til

**DANMARKS  
BILLIGSTE PRIS!**

Vejl. 3099,-

**NU 2699,-**

Sekunder kun 148.  
Smart printervarer 129.



## PHILIPS 8833, model II



Suveræn 14" farvemonitor  
til Amiga. Normalpris 2499,-

**NU 2199,-**

Kabel til Amiga + kr 100.  
Monitorfod, dreje, vippe 199,-



**ÅRHUS**

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.  
Tlf. 86 13 98 22.

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



**KØBENHAVN**

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.  
Tlf. 31 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



**AALBORG**

Maren Turis Gade 12, 9000 Aal.  
Tlf. 98 12 77 66

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



**ALCOTINI  
- NU OGSÅ I:**

**ODENSE**

Thomas B. Thrigsgade 26-28  
5000 Odense C.  
Tlf. 6590 7136 Fax. 6590 7139

Alle priser er incl. 25% moms, og gælder kun til 26/11-92.





# - En stærk serie danske kvalitetsprodukter

KAMPAGNE TILBUD



## Silent DRIVE

Med indbygget "no click" funktion så fremst ikke støj og vibration når disketten tages ud. Videostøt bus, som er "buffered" så flere drev uden problemer kan stilles efter hinanden. Aflyder og længe holdt i ca. 70 sek. er en selvstøt, 100% kompatibel med Amiga.

Normalpris 899,- **799,-**  
NETOP NU

Kampagne tilbuddet gælder kun til og med December måned.

Køb NU og SPAR 100,-



## SOUND SAMPLER

Superen Værdi til prisen. Over 200KHz sample rate. Så klarere du monitorer som disketter, CD, radio, vinyl, VHS, VHS og PAK, osv. Opretter for disk/sampler sampling, indlæsning, redigering og disk output.

**649,-**



## Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus i den hele Amitech kvalitet. Microswitches på musekasterne og gummitrækket kugle i stål. Meget æstetisk design, som også i det venlige look er beregnet til arbejde med. Fås også til PC'er.

**299,-**

Enen mouseholder 99,-

## MaxiMem

Den eneste fremtidssikre rammeudvidelse til A500! Udvides efter behov. F.eks. fra 512K til 1Mb, 1.5Mb, 1.8Mb, 2.0Mb. Totalt 2.5Mb! (1Mb 1.8Mb kræver Gary adapter). A500 kan udbygges til 3Mb CHIPMEM med CPU adapteren MaxiMem 1.8Mb pakke 1999,- MaxiMem 512K

**549,-**

## AutoKICK

Automatisk Kickstartomskifter med blods til 3 Kickstartere. Til A500/A500+. Desuden nye 2.0. Skifter foretages fra tastatur.

**359,-**

## Joy Master

Automatisk omskifter mellem mus og joystick eller til mus. Omstilling med musekaster eller kryds-knappen på det nemmere og du slipper for at hvide løsninger ud og ind og dermed slås på pennen.

**229,-**



## AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfri. Væj. 500, 1000, 1000+.

Tilbud NU KUN

**499,-**



**RING Til. 86 22 06 11**



Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.

Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30

Telefax: 86 22 06 55

Priser incl. 25% moms

Ja tak! Send mig omgående • GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)  
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28, i porto, dog kr. 64, ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-

Navn:

Adresse:

Postnr.

By:

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til: Alcotini, Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.



## ROCHARD HARDDISK

Superhurtig 15 ms harddisk.  
Incl. strømforsyning og  
indbygget miniblæser.  
Mulighed for RAM i  
trin på 2, 4, og 8 MB.  
Rekvirer gratis infor-  
mationsmateriale!



105MB

4998,-

210MB

6998,-

NYHED



## QUICK KAREN

Kombineret extert RAM & ACCELERATOR-kort. Du kan opbygge Quick-Karen helt efter be-  
hov. Start f.eks. med en "almindelig" RAM-udvid-  
else på 2 MB og udvid den til en 14 MHz Accele-  
rator for bare 500 kr. Kan udvides op til 68030/40  
MHz med 8 MB 32 BIT RAM. Ring og få tilsendt det  
særlige informationsark, med tilhørende prislister.

Leveres i eksklusivt alu-kabinet  
med gennemført DMA-port

### PRISEKSEMPLER

Quick Karen grundbox,  
0 MB RAM 1398,-  
Quick Karen grundbox,  
2 MB RAM 1898,-  
Quick Karen grundbox,  
8 MB RAM 3898,-  
Accelerator upgrade 14 MHz 500,-  
Grundbox, 0 MB +  
14 MHz Accelerator 1798,-

68030 25 Mhz upgrade kort  
(0 MB RAM) 1998,-  
68030 40 Mhz upgrade kort  
(0 MB RAM) 2498,-  
4 MB 32 BIT RAM modul 2998,-  
8 MB 32 BIT RAM modul 5898,-  
Matematisk CO-processor 985,-  
OBS! 68030 kort leveres  
fra ultimo december.

Der tages forbehold for evt. prisændringer, som følge af dollar kurs eller ny EF-antidumping-afgift.

## Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:

### AMIGA COMPUTERE

A500 PLUS 3498,-  
A500 COMBI med  
2.0 og 1.3 omskifter 3998,-  
A600 standard 2998,-  
A600 m/20 MB harddisk 4498,-  
**A600 m/85 MB  
harddisk 6798,-**  
A600 med indbygget  
Kickstartomskifter  
til 1.3 tillægspris 850,-  
Amigamonitor 1084S 2298,-  
Kabel til 1084 samkøb 100,-

### DISKETTER

Budgetdrev 3,5" extem 698,-  
ZYDEC kvalitet 3,5" ext. 798,-  
Amitech Silent 3,5" ext.  
med NO-CLICK 898,-  
ROCLite verdens bedste  
3,5" ext. med NO-CLICK  
og VIRUS-KILLER,  
superlille kun 23mm høj 998,-  
Q-TEQ 5,25" extem 1398,-  
Citizen intern A500 698,-  
Citizen intern A2000 698,-

### DISKETTER

3,5" Noname  
japanske 10 stk. 45,-  
3,5" Noname  
japanske 100 stk. 398,-  
3,5" AMITECH  
mærkevarer 10 stk. 55,-  
3,5" AMITECH  
mærkevarer 100 stk. 498,-

### JOYSTICKS

TURBO Micro autofire 48,-  
Junior Stick 98,-  
SuperCharger 198,-  
SuperBoard m/stopur 298,-  
TOPSTAR supersolid 298,-  
Jetfighter flygler 268,-  
Quickjoy fodpedal 298,-  
Competition PRO5000 198,-  
Competition PROSTAR 278,-  
Navigator håndmodel 298,-  
The Arcade Classic 279,-  
The Arcade TURBO 329,-  
The Arcade TURBO super 349,-

### KABLER

AMIGA-SCART-TV 2m 198,-  
AMIGA-SCART-TV 4m 248,-  
4 spillerkabel 148,-  
stereoanlægs-kabel få  
Amigalyd på dit anlæg 2m 98,-  
5m 148,- 10m 198,-  
printer-kabel par,  
forlænger til mus/joy 3m 98,-  
specialkabler laves  
på bestilling - RING!

### MUS

ZYDEC kvalitetsmus 298,-  
Speedmouse lækker 198,-  
ROCTEC MUS 198,-  
GI6000 OPTISK 798,-  
Zydec Trackball 498,-  
Museholder 48,-  
Musemætte 48,-  
Joymaster ornsk. mus/joy 229,-

### PRINTERE

Alle printere incl. papir,  
driver, farvepatron & kabel.  
STAR LC-20 9 nål 1898,-  
STAR LC-200 9 nål farve 2698,-  
STAR LC24-20 24 nål 2998,-  
STAR LC24-200 3998,-  
24 nål farve  
STAR SJ48 64 dyser  
inkjet 360 DPI,  
skriver som laser 2998,-  
Citizen 224 24 nål farve 2998,-  
Citizen 224-e 24 nål farve 3298,-  
Commodore MPS1270  
inkjet 14 dyser 1998,-

### RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur 298,-  
2/8 MB udvidelse med 2MB,  
lige til at sætte i siden  
på A500/500+ 1898,-  
1 MB til A500+ 748,-  
1 MB til A600 m/ur 798,-  
1 MB SIMM-modul 298,-  
2 MB ROCTEC TILBUD 1098,-

### LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler 398,-  
MEGA-MIX Sampler 598,-  
ZY-FI stereosystem 498,-  
Micro MIDI interface 498,-  
MIDI-MASTER interface 698,-

### VIDEO-UDSTYR

ROCGen genlock  
incl. software 1598,-  
ROCGen-plus genlock  
med 2 FADE-knapper,  
RGB-THRU, KEY-stik,  
softw., m.m. 2498,-  
ROCKEY Videoeffektbox  
til RG+ 3498,-

### DIVERSE Add-On

Action Re. MK3 A500(+) 998,-  
Action Re. MK3 A2000 1198,-  
Moderner fra  
Kickstartomskifter man. 998,-  
Kickstartomskifter auto. 348,-

### NYHED Vidi 12 bit

Helt ny Videodigitizer til  
både VHS og S-VHS. Real-  
time s/h og perfekte farvebil-  
leder. 4096 HAM, 262000 HAM-  
E. Valgfri opløsning. Overscan/In-  
terface/Hi-Res. Indbygget RGB-  
splitter. Fantastisk  
software til redige-  
ring medfølger.

**1498,-**  
TAKE-2  
ANIMATIONS PRG.  
**998,-**

## PYRAMID

Håndscanner  
400 DPI, med 64  
AEGTE gråtoner

incl. software  
**TILBUD 1298,-**



KOM ind i vores CITY-af-  
deling og se de seneste  
SPIL-nyheder!  
Eller send en frankeret  
kuvert og vi sender den  
seneste spilliste.

**NYHEDER  
HVER UGE!**

Ring 42 28 87 00  
og få gratis tilsendt  
vort '92 katalog

## Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne efter  
 eget valg fra den store FRED-FISH samling  
 på CD-ROM.  
Pr. disk incl. disk, kr. **10,-**

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl.

## DANMARKS \*STØRSTE UDVALG \*BEDSTE SERVICE \*LAVESTE PRISER



BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN  
Peder Hvittfeldts Stræde 4  
1173 København K  
**Tlf. 33 33 07 27**  
Mellem Rundetårn og Dælls Varehus  
200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER:  
Man.-tors.  
10.30 - 17.30  
Fredag  
10.30 - 18.00  
Lørdag  
11.00 - 14.00



POSTORDRE TIL HELE LANDET  
Industrivej 19  
3320 Skævinge  
**Tlf. 42 28 87 00**  
Postordretelefon er åben  
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil  
eller send din  
bestilling pr. brev.  
Vi sender til dig  
OMGÅENDE!  
Porto for for-  
sendelse kr. 25,-  
uanset vægt  
Efterkravsgebyr



# • N • D • H • O • L • D •

**Ansvarshavende udgiver:**  
Klaus Nordfeldt

**Chefredaktør:**  
Christian Møntersen, DJ

**Spilredaktør:**  
Christian Sparrevojn

**Teknikredaktør:**  
Lars Jørgen Halbo

**Øvrige medarbejdere:**

Jesper Steen Møller, Dorte B. Poulsen, Søren Bang Hansen, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Morten Z. Sherar, Marc Phil Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Søren Blom, Claus Leto Jeppesen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Anvik, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen, Bjarne Tveskov, Morten M. Rosenthal, Kenneth Friberg

**Abonnements-service:**

Telefontid: 33 90 15 15  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21  
Postboks 973 16 00  
Årsabonnement kr. 378  
1/2 årsabonnement kr. 198  
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

**Annoncer:**

Audio Media A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21

Produktionschef: Erik Hennings  
Konsulenter:  
Birgitte Ellyse  
Anne Riber

**Redaktion og udgiver:**

Audio Media A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefontid: Torsdage 15-18  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21

**Vigtigt:**

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

**Produktion:**

Dimensia III GrafX  
PiePress  
Dansk Heatset Rotation A/S

**Fotos:**

Tobias & Guzmann  
Playground  
Japson Data

**Distribution:**

Danmark: DCA, Avispostkontoret  
Norge: Narvesen

**Medlem af:**



**Tilmeld:**



Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index (DMI), og DIMI.

**COM-BBS:**

"Det Nye Computer"'s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.  
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03  
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



**Rockstjerne for sjov**

Commodores CDTV er kernen i et nyt karaoke-system.

**AMOS-Hjørnet**

Efter en pause vender AMOS-hjørnet nu tilbage. I fremtiden vil vi her regelmæssigt bringe nyheder, give tips og besvare spørgsmål om det populære sprog.

**Gallery**

Juhuu - Det er tilbage! Vi har heldigvis fået masser af mesterværker fra læserne i den forløbne måned, så "Gallery" består!

**Amiga Expo i Århus**

- blev en stor succes - så stor at vi allerede nu går med planer om at gøre det om til næste år!

**Tegne-tid!**

Interpaint er et tegneprogram og et af de få nye C-64-programmer. Vi undersøger om det er en krussedejulekradsår eller en Gauguin-generator.

**Sylt til pregangene**

Vi har laget en smagsprøve på et helt nyt og meget anderledes musikprogram: SuperJam.



**Mailbox**

Postbuddets skræk, frimærkesælgerens drøm, kuglepennefabrikantens guldgrube: Mailbox er her igen.

**AMOS - for alle**

Easy AMOS tjener som den perfekte introduktion til programmering - og det er ikke helt ubrugeligt selv...

**Database i fire dimensioner**

Vi ser på en dansk database pakke, der giver dig fuld kontrol over din video, bog, plade- eller diskette-samling.

**Månedens abonnements-vinder!**

Det Nye Computers eget lille lykkehjul er denne gang landet på Frederiksberg!

**Overfor filer med ekspres-fart**

Med netværket TwinExpress kan du sende filer mellem to Amiga'er med op til 290.000 bits i sekundet.

**Den sidste Ninja!**

Dette er beretningen om en evigt tilbagevendende ninjakriger, en knalddræbt Ferrari Testarossa og en levende silmikiat - og System 3!

6

12

15

16

19

22

25

26

28

29

30

31

32

34

39

51

52

54

55

56

60

64

66

67

68

**COMputer Hotline'92**

Verdens mindste joystick, en ny Amiga på vej, CDTV begynder at sælge for alvor, en 1486 i din Amiga og helt nyt spilfirma på banen - det er nyhedsstid!

**Flece vilde maskiner!**

Vores udsendte afslutter sin spændende beretning fra Londons arcade haller. Og vi har gemt de mest fantastiske maskiner til sidst...

**Konstruer din egne menuer**

R.C.T. er et meget nyttigt program, som minder om et CAD-program, og med det kan du selv designe menuer og requestere på skærmen.

**Hiv video'en ind i Amiga!**

Få dine videofilm direkte ind på Amigaen! Vi tester et nyt kort, der gør det hele muligt - og så er det billigt!

**Harddisk - sæt uden harddisk**

En harddisk er en af de bedste udvidelser man kan få til Amigaen. Og med lidt arbejdskraft, kan man spare en del penge. Vi ser på mulighederne.



**LOTUS-konkurrence!**

DNC har sørget for, at du kan vinde et Lotusfil spil. Men først nogle spørgsmål...

**Secret Service**

Endnu en portion hjælp til dem, der er færdt vild.

**Teknisk Brevkasse**

Læs med spørgsmål af mere teknisk art, besvares her alle til hobe.

**Gameplay**

Fingeren på FIRE-knappen og øjet stillet skarpt på skærmen: det er spil-tid, og DNC har testet de nyeste!

**Music-Honstop**

Læsernes musikalske spørgsmål besvares af Gert Sørensen.

**Games Preview**

En perlekalender af kommende spil.

**C-sholen**

Lær at programmere i C! Følg her DNC's intensivkursus for alle.

**Udviklerkonference i Danmark**

Læs her om nyheder fra en verden, der normalt er "forbudt område".





## Det ultimative grafikort

DMI, der f.eks. er kendt for grafik-kortet DMI Resolver, er snart klar med noget, der fylder som det ultimative grafikort til Amigaen. Det hedder Vivid 24, men er langt mere end et normalt 24 bit grafikort.

Det er nemlig en lynhurtig tegnemaskine, der kan tegne op til 100.000 polygoner pr. sekund inil skygger. Konsekvensen af det i f.eks. en flysimulator, ville få de nuværende Amigaprogrammer til at ligne Text TV på et sort/hvid fjernsyn. Hvis du f.eks. laver rendering af 3D objekter, kan det ske i noget der ifølge DMI næsten er real time, i stedet for at vente flere timer som normalt.

Vivid 24 kortet koster lige under 20.000 kr. men skal du have den fuldt udbyggede version kommer prisen til at ligge oppe omkring 30.000 kr. Det kan du dog passende sammenligne med de Silicon Graphics 3D VGX maskiner der blev brugt til at producere Terminator II filmen. De er kun ca. halvt så hurtige, og koster omkring en rund million!

## Deluxe Paint V ???

Electronic Arts er meget hemmelighedsfulde mht. deres planer, men ikke desto mindre verserer der rygter om en snarlig lancering af Deluxe Paint V. Det skulle efter sigende kunne udnytte den nye super HAM mode, der er blevet mulig med AA chipsættet, samt være kompatibel med flere af de eksisterende 24 bit grafikort. Det ville i så fald kunne glæde alle de grafikere, der har et 24 bit kort, for de er vist de færreste der vil nævde at DPaint ikke er det bedste Amiga tegneprogram overhovedet.

## Udprint af 24 bit billeder

Ved hjælp af programmet Trueprint/24 fra ASDG kan du nu udprinte 24/8 bit billeder. Outputtet kan udprintes på alle Preference understøttede printere, og selv med en sort/hvid printer kan du få op til 256 gråtoner i dit billede. Til farveprintere kan Trueprint spytte op til 16 millioner farver ud. Trueprint kan bestilles hos din lokale forhandler, eller direkte hos ASDG i USA.  
Tlf: 008 1 010 1 68 273 6505

## Demo Collection CD - alt hvad hjertet kan begære



Med dette utility program kan du afspille alle CD'ens Soundtracker melodier alt imens du nyder en stille dans.

The Demo Collection består ikke kun af demo'er, idet der også er over 1000 forskellige musikmoduler, 32 MB clipart, 70 animationer, masser af postscript og almindelige fonte, samt en mængde demo'er af diverse professionelle programmer og spil. Det er dog ikke alle animationerne, der kan afspilles på en CDTV uden ekstra RAM, da 1 MB RAM i nogen tilfælde ikke er nok.

Du kan også få den spændende "Fractal World"-CD, der indeholder 550 MB kun med og om fraktaler. Priserne ligger fra kr. 498,- til kr. 698,-  
BMP-Data, tlf.: 4228 8700

## 24-bit til billige penge

Nu kan du få 24-bit grafik til næsten ingen penge. Retina er navnet på et nyt produkt fra Evolution Danmark, der er et billigt men kraftigt grafikort. Retina kan vise billeder i videoopløsning, flimrefrit og 24-bit farver. Til DTP f.eks. kan du arbejde med op til 1280x1040 opløsning.

Retina bruger 32-bit RAM, 60 MHz, og 32 Bit grafik-controller, og kan udrustes med 1, 2 eller 4 MB RAM. Både AdPro2 og TVPaint understøtter Retina, og du kan bruge både Commodores 1084 monitor, såvel som VGA- eller multisync-monitører.

Pris ca. kr. 4.000,-

Er du til musik er her også godt nyt: Maestro er kommet i en ny version (Professional), hvor du kan data (16-bit stereo) kan indlæses fra den digitale kilde til harddisk, redigeres og igen udskrives via en indbygget optisk digital-udgang.

Hvis du ikke er så heldig at have en DAT eller digitalforstærker, så kan du også bruge Amigaens analoge lydudgange. Maestro Pro har OS2.0 som brugerflade, inkl. AREXX.

Sidst men ikke mindst en update af Evolution 3.0 ROM'en. Den indeholder bl.a. en Auto-drive-change, der automatisk registrerer når der skiftes harddisk i f.eks. en SyQuest. Desuden er der understøttelse af tape-streamer, optiske diske og CD-ROM.

Alt dette og meget mere i de nye Evolution 3.0 ROM, der koster kr. 450.

Yderligere info:  
Evolution Danmark, tlf.: 3174 5608

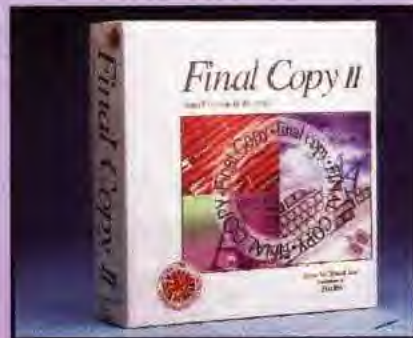
## Final Copy i nye klæder

Fra at være et ganske almindeligt tekstbehandlingsprogram, har Final Copy II udviklet sig til være noget der ligger meget tæt på et DTP-program. Programmet er nemlig blevet udstyret med outline fonts i pointstørrelser fra 3 til 400, der efter sigende skulle give et optimalt resultat på alle Workbench (kickstart 1.3 og derover) understøttede printere.

Final Copy II råder desuden over en række avancerede tekstbehandlingsfunktioner, såsom automatisk orddeling, onscreen matematik samt mulighed for frit at blande tekst og grafik. Det er også værd at bemærke, at Final Copy II importerer IFF, HAM og 24 bit ILM grafik.

Med programmet følger endvidere tools, der gør det muligt at lave sin egen strukturerede grafik, der bagefter kan udprintes i Postscript format fra Final Copy II.

I England fås Final Copy for omkring 100 pund, hvilket svarer til lidt under 1000 kr, men spørg først din lokale forhandler om han ikke skulle ligge inde med programmet.





## Verdens mindste joystick?

Nu kan pygmæer og andet småfolk også være med: Competition-folkene har simpelthen lavet deres joysticks i halv størrelse. Det lyder måske tåbeligt, men ifølge BMP-Data er man ikke i tvivl om kvaliteten, når man først har haft sådan en lille put i hånden. Priserne varierer fra kr. 298,- til kr. 398,-.

Som noget helt andet lancerer BMP-Data også nye RAM-udvidelser til Amiga 500, med indbygget processor-kort. Quick Katie II findes i to version, "QK-II-14" og "QK-II-030", der dels er et udvidelseskort med 2-8 MB RAM med sokkel til en 68000'er, og dels er et kort med 4-8 MB RAM, og med 68EC030/68030 CPU, der giver Amiga 500 en ydelse i klasse med den langt dyrere Amiga 3000.

Begge kort har gennemført bus, og indtil årets udgang er der en speciel pris på kortene. Ring selv til BMP og hør:

**BMP-Data, tlf.: 4228 8700**



## Se TV mens Amiga loader

Hvad ville du sige til at kunne følge med i dit yndlingsprogram i TV - på din Amiga - samtidig med at du skrev din stil eller dit forretningsbrev ind?! Måden at gøre det på, er at anskaffe sig en såkaldt PIP-view fra BMP-data i Skævinge.

PIP er en forkortelse af Picture-in-picture, og betyder at du på selve din Amiga-skærm får en lille skærm med TV/video-billedet i. Ved tilkobling til en videobåndoptager kan du bruge PIP-view til at vise hele to TV-kanaler samtidigt!

**Pris kr. 1698,-**  
**BMP-Data, tlf.: 4228 8700**



## Spil Amiga i ferien

I sommer var 2 af DNCs medarbejdere på ferie i Grækenland, og det var da rart, selv om der jo ikke var nogen Amigaer i nærheden, hvilket gav anledning til lidt abstinenssymptomer. Og dog, på en lille, men blandt danskere meget populær ø ved navn Paros, lå der såmænd et "Amiga Center" inde i en lille gyde, og det måtte vi naturligvis straks se hvad var. Det viste sig at være den lokale spillehal, hvor der var opstillet 3 A500'er, hvor du for en beskedent sum penge kunne få lov til at spille stort set alle de kendte spil. Det eneste lille problem var, at man ikke rigtig kunne få adgang til nogle manualer, og alle spillene lignede "sikkerhedskopier", men hvis du skulle få et anfald af akut spilletrang under et ophold på Paros, så ved du nu at der er hjælp at hente.

## Endnu en Amiga på vej

Nu har vi lige fået Amiga 4000, og så er det jo fristende at tro at Commodore omsider har hevet alle kaninerne op af hatten for den nærmeste fremtid, men der går allerede rygter om at Commodores næste model kaldet Amiga 1200, bliver lanceret inden længe. Amiga 1200 skulle komme i foråret 1993, og være specielt rettet mod personer, der synes at en Amiga 600 kan for lidt, og at en Amiga 3000 er for dyr. 1200'eren lander altså et sted mellem de to computere, både pris- og ydemæssigt.

Commodore Danmark venter sig meget af den nye Amiga, der skal ud og konkurrere med Mac og 386sx PC'er. Amiga 1200 er bl.a. udstyret med en 68020 og dobbelt aa-chip sæt, ligesom den nye Amiga 4000.

Mere herfra når vi ved mere.

## Lav din egen CD

Hvis du nu står og har lavet dit eget adventureprogram, der desværre bare fylder 24 disketter, så kunne det jo egentlig være meget rart at få det lagt ned på en CD i stedet til brug med en CDTV eller et A590 CD ROM drev. Det kræver normalt at du får et professionelt firma til at lave en master CD, og det koster mange tusinde kroner. Hvis der nu er en fejl på CD'en skal det hele laves om, og det kan hurtigt blive meget dyrt.

Nu kan man imidlertid få et DTCMD system (DeskTop CD Master) system, så du kan presse en CD derhjemme og prøve den med det samme. Det eneste problem er, at da systemkravet er en A3000 og prisen i øvrigt er omkring 60.000 kr. skal du nok være rimelig sikker på at få afsætning for programmet, før du køber systemet.

**Clarinet Systems Ltd.**  
White Hart Lane  
London Road, Blackwater  
Camberley, Surrey  
GU17 9AD  
England



# 1.675 kr. for din brugte Amiga 500

• hvis du køber **Amiga CDTV Computer System** nu!



**Amiga CDTV Computer System** er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med **1.675 kr. i rabat**, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibel** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer**, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

**Amiga CDTV Computer System** koster kr. 6.995,- inkl. moms.  
Vi gi'r 1675,- kr. i bytte for din Amiga 500, blot den er komplet og funktionsdygtig.





## CDTV begynder at sælge for alvor

Efter lang tids tøven er CDTV'en omsider begyndt at sælge godt. I England er man nu kommet op på omkring 12.000 solgte eksemplarer, mens der i Italien og Tyskland hver især er solgt omkring 10.000 stk. Efter jul forventes derfor omkring 40.000 CDTV'ere at være solgt i Europa. Lægges dette sammen med salget af omkring 20.000 stk. A570 CD-ROM drev til A500, står softwareproducenterne efterhånden over for et marked af en absolut acceptabel størrelse. Med vind i sejlene for Commodore kan udfaldet blive et marked på næsten 100.000 CD-brugere i starten af 1993.

Men hvor mange CDTV'er er der så solgt i Danmark? Det spurgte vi Commodores Lars Kirstein om, men "det kunne han ikke huske". Han kunne dog erindre, at der vil komme prisjusteringer på netop CDTV'en, hvilket nok skal tolkes som en prisnedsættelse. Lars Kirstein kunne også fortælle, at Commodore vil ændre salgsstrategi, og sælge CDTV'en som et "computersystem med en CD-ROM indbygget", istedet for bare CDTV. Det har været for svært at sælge et så nyt koncept til helt nye brugere. Ved at kalde det for et computersystem, regner Commodore altså med, at mange flere vil blive interesseret i CDTV'en (som DNC altså bliver ved med at kalde den for at spare plads...)



## Morph Plus leger med grafikken

Morphing er efterhånden gået hen og blevet en ret brugt effekt i indtil flere populære pop-videoer, af hvilken den mest kendte vel nok er Michael Jacksons video 'Black or White'. Ved brug af morphing kan du lave en graderet overgang mellem 2 helt vidt forskellige billeder.

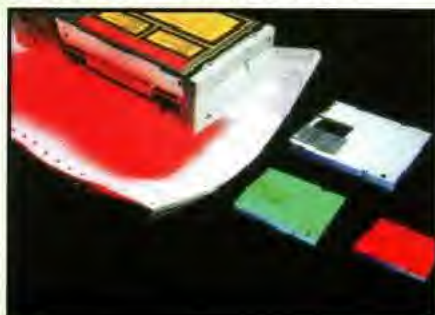
Morph Plus fra ASDG hævdes at være 3 til 11 gange hurtigere end nogen af konkurrenterne til at generere morphede billede-overgange. Udover hastigheden råder Morph Plus over en hel masse forskellige forvrængnings- og billedmanipulations-teknikker. Inkluderet er desuden animationssystemet FRED.



## Større optiske disk

I sidste nummer skrev vi om det magneto-optiske diskdrev Floptical, der rummer 21 Mb pr. disk. Hvis du syntes det var meget, så vent til du ser Sonys 128 Mbyte 3.5 tomme drev. Det bruger standard ISO magnet-optiske disketter, der ganske vist er ret dyre, men altså kan rumme det samme som en stor harddisk. Drevet leveres med SCSI-interface, så det kan sluttes direkte til en A-3000 eller til en anden Amiga med SCSI interface kort.

I øvrigt er 3M også snart klar med deres bud på fremtidens lagermedium, en 133 Mb 3.5 tomme disk. Den er egentlig ikke større end Sonys, men ved at lægge 1024 bytes pr. sektor i stedet for de normale 512, bliver det altså til 5 Mb mere.



## 2,5" harddiske til Amiga 600

Til Amiga 600 har BMP nu, udover deres 1Mb RAM-udvidelse (til i alt 2MB), yderligere nyheder. Den ene er et kabel, der gør det muligt at forbinde en standard 2,5"-harddisk til Amiga 600 internt. Og så er det så snildt, at kablet kan købes løst, eller sammen med en passende harddisk, fra 85 MB og opetter...

Og nu er det ikke kun Amiga 500 ejere beskåret at spille kaffe og andet godt ned over tastaturet. BMP har nemlig også et støvlæg, der passer perfekt til Amiga 600. Pris kr. 98,-  
**BMP-Data, tlf.: 4228 8700**

## Alternativ database

Gallery er navnet på en ret kreativ database, der udover de sædvanlige database funktioner er programmeret til og så at fungere som en slags "multimedia-database", idet du kan arkivere grafik og lydfiler sammen med dine tekstfiler. Alle dine records bliver behandlet på helt traditionel vis, bortset fra at du kan definere billed- og lydfiler inden for hver record, som så senere kan bruges til at lave diverse slideshows m.m.

Gallery koster 60 pund, og det kan fås ved at henvende sig hos:

**Helios Software Design**  
163 Huthwaite Road  
Sutton-in-Ashfield, Notts, NG17 2HB  
England  
Tel: 009 44 623 554828

## DMA-expander

Hvis du har problemer med at sætte harddisk og Action replay til DMA-porten på een gang, har BMP-Data nu en løsning. Det er et lille expanderprint, der simpelthen kan sætte Action replay på højkant mellem computer og harddisk. Det virker på de fleste harddiske, dog ikke på MultiEvolution.

**BMP-Data, tlf.: 4228 8700**



## Få en 386 PC til din Amiga

Nu er Commodore blevet klar med det bridgeboard til A2000 eller A3000, som seriøse PC interesserede har ventet på i årevis. Det er et 25 MHz kort med en 386SX processor, der er en billigere og langsommere udgave af en rigtig 80386 processor, men som dog er meget hurtigere end Commodores tidligere AT-bridgeboard, der kun havde en 12 MHz 286 CPU. Kortet er også bestykt med 2 MB RAM, der både kan konfigureres som Amiga hukommelse eller som det såkaldte "Extended RAM" til PC'en. Det betyder, at hvis du i forvejen går og overvejer at få et RAM kort til din Amiga, der koster omkring 1500 kr. skulle du måske overveje at ofre 1500 kr. ekstra, og så få en fuldt køreklar PC oven i købet.

Med hensyn til PC'ere, så er der også håb forude for nybagte A600 ejere, for KCS, der tidligere har begået KCS Powerboard, er også ved at være klar med et PC kort til dem, og Commodore lover også at lave en version af PC kortet, selv om det naturligvis ikke kan blive et rigtig brød-geboard, da Amiga 600 ikke har nogen PC bus. Det betyder, at du ikke umiddelbart kan tilslutte standard ISA bus grafikort mm. som du kan til 386sx bridgeboardet.



## En '486 i din Amiga

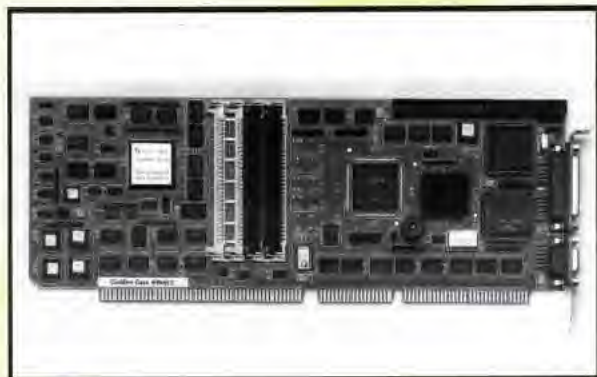
Tyske Vortex tager nu skridtet fuldt ud og lancerer deres seneste nyskabelse: en PC-486-emulator til Amiga 2000/3000. Med en sådan karl får du en PC-emulator, der er baseret på en 25 MHz 80486 SLC PC/AT, med mulighed for at udvide op til 16 MB RAM. Der er også en IDE/AT-harddisk-controller indbygget, og mulighed for et PC/AT-floppy-drev op til 2.88 MB (HD). Der er mulighed for at udvide Golden Gate 486SLC med EGA/VGA-eller LAN-kort.

Golden Gate 486SLC virker som en 486sx, og er op til 2,4 gange hurtigere end en original 25 MHz 386sx.

Den nye emulator kører som smurt i det almindelige multitasking-miljø på Amigaen, og kan endog opgraderes med en matematisk coprocessor. Golden Gate 486SLC kræver kun plads i et af Amigaens brødsplot.

Kortet har mange andre faciliteter (bl.a. Windows 3.1, DOS 5.0 og EMS/XMS-support), men for at høre mere, skal du ringe til:

**Alcolini, III.: 86 22 06 11**



## Test Dig Selv, del 3

I sidste måned bragte vi vores nye psyko-service, hvor du havde chancen for endelig at kunne se, hvilken type du egentlig er. desværre faldt nogle af spørgsmålene i punkt 4 ud, ligesom punkt 5 stod lidt mærkeligt ud. Sådan skulle spørgsmålene have set ud:

- Hvad kan gøre dig mest sur?  
A. Hvis et program jeg har skrevet ikke virker  
B. Hvis jeg har købt noget hos TV-Shoppen, og det ikke virker  
C. Snydekoder til spil, der ikke virker som lovet
- Hvilket af følgende ting har du haft flest af?

A. Computere  
B. Kæresten  
C. Joysticks

Med hensyn til samtællingen af dine points, var der desværre også nogle grumme fejl. Men hvis du går ud fra følgende, skulle det gå op (slå først op på side 61):

- \* "under 10 point" skal være: "under 8 point"
- \* "mellem 10 og 24 points" skal være: "mellem 9 og 16 points"
- \* "mellem 25 og 35 points" skal være: "mellem 17 og 24 points", og endelig
- \* "mellem 36 og 48 points" skal være: "mellem 25 og 32 points"

Så nu er der ingen undskyldninger for ikke at tage testen - hvis du altså tør...!

## Mickey-konkurrencen

Så har vi fundet de heldige vindere, der deltog i vores lidt specielle konkurrence i DNC. nr. 9/92, "Mickey Mouse på armen". At dømme efter bunken af breve, var der står interesse om gevinsterne, selvom det ville være synd at sige, at de havde noget med computere at gøre.

Gevinsterne var: 1 stk. Mickey Mouse-ur, 1 stk. Bio-Hud Regenrator og 2 stk. action-figurer. Vinderne blev:

Rasmus Brink, Sandbakkevej 9, 8500 Grenå  
Claus Holm, Mølletoften 9, 2800 Lyngby  
Thomas P. Madsen, Seglen 43, 8800 Viborg, og  
Robert Drobek, Havrevænget 37, Kr. Sonnerup, 4060 Kr. Såby

Tillykke til vinderne! Hvis du ikke var blandt vinderne i denne konkurrence, har du muligheden for at deltage i en ny konkurrence - se andetsteds i bladet - Held og lykke!



 sesscandinavian entertainment software  
PRÆSENTERER ses

# ESCAPE

Hvor de nye spil ses

PC kr. 448,-  
Amiga kr. 398,-PC kr. 498,-  
(kan købes fra  
midten af dec.)

PC kr. 425,-



PC kr. 475,-

 Altid  
de nye-  
ste og  
bedste spil  
på lager.

## Åbner den 3. december 1992

### kl. 10.20.

Åbningstider:  
mandag - fredag 10 - 18, lørdag 10 - 15PC, Amiga,  
Sega,  
Nintendo, C64.ses er et selskab, hvis aktivite-  
ter omfatter import, distribution,  
ESCAPE butikken samt post-  
ordresalg.

- ☐ **Ja tak,** jeg vil gerne høre mere  
om, hvordan jeg bliver medlem  
af jeres postordreklub og får et  
gratis spil.

Som medlem får du hver anden måned tilsendt et  
katalog over de 40 af de bedste spil på markedet  
samt mulighed for at spare 20-40% på spillenes  
normalpris (der er ingen købetvang).

Medlemskab koster kr. 150,- om året.

- ☐ PC ☐ Amiga

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Nørrebrogade 1, 2200 København N • tel. 31 39 63 66, fax 31 39 27 17



# London Arcade Rapport II: FLERE VILDE MASKINER!

**Vores udsendte medarbejder afslutter her sin spændende beretning fra Londons arcade haller. Og vi har gemt de mest fantastiske maskiner til sidst...**

Af Søren Bang Hansen



Test dine armkræfter mod dette plasticmonstrum...

**A**lle arcadespil med respekt for sig selv rummer idag mulighed for, at man kan spille to mod (sometider med) hinanden. Men i kampen om spilfuglenes gunst og penge er mange spilfabrikanter nu gået et skridt videre...

Namcos "Final Lap 2" er nok det mest ekstreme eksempel. Det er et klassisk bilræs - mere action end simulation. Man ser sin bil på skærmen som i Outrun, men her er det en Formel 1 racer, man sidder i. Ved første øjekast ser maskinen gabende kedsommelig ud. Indtil man lader blikket

vandre... og vandre... denne arcademaskine strækker sig nemlig adskillige meter ud i horisonten: Seks skærme er der blevet plads til, hver med eget sæde!

Alligevel var der rift om pladserne, for gameplayet er helt i top. Desværre er det nok tvivlsomt, om maskinen nogensinde kommer til Danmark. Den fylder det samme som 5-6 almindelige arcadespil, og koster sikkert noget tilsvarende...

"Fourtrax" er også en stor sag, og her er det motorcykler, det handler om. Op til fire spillere kan



**SMASH!!** Boksemaskinen får en lige højre fra denne unge, spanske fluevægter...

køre mod hinanden fra hvert sit hydrauliske sæde med tilhørende skærm. Det er også et stort kabinet, der hører til "X-Men", men nu er vi ovre i banke-genren. Seks joysticks er placeret i en krans omkring en stor skærm (egentlig to skærme sat sammen til en). Hver spiller kontrollerer en superhelt (med eksotiske navne som "Nightcrawler" og "Dazzler"), der så med hjælp af sine særlige kamp-egenskaber skal banke nogle imponerende tegneserier-skurke på plads. Her er alt hvad hjertet kan begære af perfekte animationer, megavåben og et

aldeles glimrende gameplay.

## Den tredje dimension

Et af computerspillenes evindelige problemer er, hvordan man bærer sig ad med at gengive en 3D virkelighed på en flad skærm, der jo kun har to dimensioner. Spilfirmaerne har forsøgt at løse problemet på flere måder, men indtil nu har effekten aldrig været overbevisende. "Driver's Eyes" fra Namco prøver at løse problemet på en simpel og ret oplagt måde. I stedet for den sædvanlige udsynsskærm stiller denne



## ARCADE GUIDE

DNC's reporter har gennem de sidste seks måneder vadet Londons gader tynde, og vi kan derfor præsentere denne dugfriske guide til metropolens spillehaller. Vi adværer mod de værste skuffelser og lokaliserer de mest spændende og veludstyrede steder. Check them out - næste gang du er i London...

### LEISURE CASINO CENTRE

(Tottenham Court Road)

Bag denne bygnings spændende facade gemmer sig et temmeligt tæmt opbud af maskiner. Der er masser af enarmede, og i kælderens står et par nye flipperspil, men ellers er her ikke meget at komme efter. Faktisk optages det meste af gulvpladsen af karatespillet Street Fighter 2. Alene i stueetagen står der seks versioner af spillet - det ene kører på en megaskærm, de fem andre står på række. Og nedenunder finder man yderligere tre Street Fighter maskiner! Om indehaveren er karatefræk vides ikke, men hans spillehal kan i hvert fald kun beskrives som halvtom og helkedelig.



### LOTS-O-FUN

(Charing Cross Road)

Navnet tegner jo meget lovende, men træder man indenfor, opdager man hurtigt, at dette etablissement ikke helt kan leve op til sit navn. Størsteparten af den stærkt begrænsede gulvplads optages af enarmede tyveknaegte og de drilske "skubbemaskiner", som man smider mønter i - i håb om, at de så skubber nogle af de andre mønter ud af maskinen. Stedets hovedattraktion er absolut Mad Dog McCree video-spillet, og der er da også blevet plads til både F15 Strike Eagle, Terminator 2,

European Football Champ '92 - men så heller ikke ret meget andet.



### CRYSTAL ROOMS

(Leicester Square)

Et af de mere checkede steder, og man ser straks, hvorfra denne hal har fået sit navn. Der er tæpper på gulvet, og både væg, loft og søjler er belagt med spejle, der funkler om kap med de mange video-skærme. Ved dørene er der posteret smoking-klædte udsmydere, hvilket nok hænger sammen med, at Crystal Rooms ligger midt i Londons hjerte - lige ved siden af det berømte "Hippodrome" disco-tek. Så både uden- og indenfor er der en farverig vrimmel af mennesker i alle afskyninger. Udover de uundgåelige enarmede (og nu taler jeg altså igen om maskinerne, ikke menneskene!), rummer hallens to etager en del nye flipperspil, men der er også nyere videospil som Mad Dog McCree og F15 Strike Eagle. De mere nostalgiske kan hygge sig med Smash TV og Line of Fire. Absolut et besøg værd.



### LIA AMUSEMENTS

(Oxford Street)

Med denne hal er vi ved at have nået et niveau, der ligger over, hvad man kan finde i Danmark. Hallen

ligger centralt placeret i den østlige ende af Londons største og fornemste indkøbsgade. Den er stor, og det vrirler med nye maskiner. Stedets stolthed er uden tvivl Virtuality systemet. Den slags maskiner er dyre i drift, fordi der skal afses en medarbejder til at betjene dem, så det siger lidt om stedets format. Også når det gælder interaktivt video, kan Lia Amusements være med: Her finder man både Mad Dog McCree og Space Pirates. Og man leder heller ikke forgæves efter store, dyre maskiner som Final Lap 2 og Driver's Eyes. Herudover er der naturligvis masser af "almindelige" spillemaskiner, flippere og enarmede tyveknaegte. Meget imponerende.



### FUNLAND LUNA PARK

(Trocadero, Piccadilly Circus)

Dette er, helt uden sammenligning, Londons største, flotteste og mest veludstyrede center for elektronisk underholdning. Faktisk tror jeg ikke, der findes noget tilsvarende i hele Europa (det skulle da lige være EuroDisney). Funland ligger på første sal i det store Trocadero center, og der er åbent alle ugens syv dage til klokken 1 om natten. Rygning, spisning og drikning er strengt forbudt - her på stedet tager man sine spil seriøst!

Hallen er stor nok til, at man kan fare vild, og stemningen er ubeskrivelig. Man føler sig hensat til en helt anden verden. De elektroniske blip og brag flyder sammen med et dunkende disco-sound-track, der konstant tordner ud gennem højttalerne ("Use your fantasyyyyyyyyyyyyyy..."), og midt i det hele ligger en kæmpe arena, hvor radiobiler drøner rundt mellem (og ind i) hinanden. Hvad spillemaskiner angår kan man roligt slå fast, at hvis det findes, så findes det her! Udbuddet spænder fra 70'ernes gamle, mekaniske indretninger til 90'ernes nyeste virtual reality hardware. Det uniformerede personale er altid parat til at hjælpe, og her er masser af konkurrencer og andre spændende happenings. Hvis du er en ægte spil-entusiast, så er det her dit Mekka. Stedet, hvortil alle retroende bør velfarte mindst en gang i deres liv...

Formel 1 maskine spilleren over for hele tre skærme - placeret i forlængelse af hinanden, så de teoretisk set skulle dække hele ens synsvinkel. Det er et sjovt spil, for der er en god følelse med rat, speeder, bremse, gear og kobling. Men de to ekstra skærme, der skulle sikre en mere involverende oplevelse, er i virkeligheden kun en fordel for de omkringstående tilskuere. Når man spiller, sidder man nemlig så tæt på, at man alligevel kun ser på den midterste skærm.

Så har Namco haft langt mere held med 3D-effekten i "Starblade", der er et stjernkrigs-inspireret shoot'em-up. Skærm billedet vises her på noget, der kunne ligne et indadbojet spejl, hvilket giver en rigtig god dybdevirkning. Men kun for spilleren, for i mod-



Driver's eyes - tre skærme i stedet for en!

sætning til Driver's Eyes er det her umuligt at se noget som helst, hvis man ikke sidder i sædet direkte foran skærmen!

Grafikken minder i stil meget om Star Glider 2, men alt er selvfølgelig blæst op flere gange. Det går ned til, og den flotte 3D effekt gør, at man godt kan føle sig svimmel, når man styrer sit rumskib lavt henover en planet og kigger ned...

## Levende hologrammer

Men det bliver vildere endnu... meget vildere. Som så ofte før er det Sega, der står for det helt store teknologiske gennembrud - denne gang med et spil ved navn "Time Traveller".

Når man står ved maskinen, kigger man ned på en halvmåne-



formet skærm, nærmest en slagt arena, og opdager til sin forbløffelse, at der går folk rundt på den. Små bitte mennesker - ikke af pixels men af kød og blod! Instinktivt rækker man ud med hånden for at mærke efter, men skærmen er helt flad. Alligevel kan man gå rundt om maskinen, og se hvordan synsvinklen skifter, så man ser de små miniputter fra flere vinkler...

Jeg havde en lang diskussion med nogle af de mange forbløffede mennesker, der havde samlet sig omkring denne maskine, men det lykkedes os ikke at finde frem til, hvornår Sega har opnået denne effekt. Det er simpelthen den mest realistiske "3D grafik", jeg nogensinde har set - og så tilmed i form af videooptagelser med levende skuespillere...

Spillet's startsekvens viser en skønhed med langt blondt hår, iført blå "badedragt". Hun står inde i en glassboble, som hun skyder hul på med en laserpistol. Herefter ligger hun op på ryg med sine små, blå øjne og forklarer noget om, at du skal frelse universet ved at rejse gennem forskellige tidszoner. Flaks kommer din figur (læs: skuespiller) frem på skærmen - en lille forvirret cowboy med en seksløber i hånden.

Herfra begynder det desværre at gå galt. Man kunne næsten have sagt sigt selv, at med så mange tekniske seværdigheder kunne gameplayet umuligt følge med, og det kan det da heller ikke. Din cowboy står midt på skærmen (læs: midt i arenaen), og angribes fra alle sider af indianere, storbys-punkere og rumuhyrer - alt efter hvilken tidszone han

befinder

sig i. Det eneste, du skal gøre, er at hive i joysticket og trykke på angrebs-knappen på det rigtige tidspunkt.

Det er det gamle Dragon's Lair syndrom, hvor gameplayet udelukkende er et spørgsmål om simpel timing.

## Virtual Reality

"Virtual Reality" er her også, og kan oversættes til "Faktisk virkelighed" - altså en simulation, der i enhver henseende er så realistisk, at den praktisk talt ikke er til at skelne fra virkeligheden.

Der er talt og skrevet meget om Virtual Reality, og det lyder altså utroligt spændende - eller skræmmende, om du vil. Men skru lige forventningerne ned. Denne teknologi er stadig på spædbarns-stadiet, og der er uendelig lang vej endnu, før "den fjerde dimension" er en realitet.

Da jeg prøvede Cyber-spillet, var jeg på intet tidspunkt i tvivl om, at det blot var et computerspil. I praksis lider systemet stadig under en del "børnesygdomme". Lyden fra hjemmens hovedtelefoner blev til dels overdøvet af stedets almindelige larm, og skærmene blev hurtigt tilsluggede. Grafikken er heller ikke så hurtig, som man kunne ønske.

## Så er det slut

"We are closing down, Sir...". En venlig men bestemt herre klædt i hvid t-shirt og røde jeans, den uniform, der kendetegner al personalet i Funland, går rundt og hjælper de sidste spillerfugle tilbage til virkeligheden. Klokken er over midnat, og kun den hårde kerne er tilbage - flest indfødte, men også en del japanere, samt naturligvis et par fulde svenskere.

Sammen begiver vi os ud i det tætte menneskekø under de



Holografisk videofilm fra Sega - desværre undslap hologrammerne vort kamera.

blinkende neon-reklamer på Picadilly Circus. London sover som bekendt aldrig...

Alligevel har undergrundsbanen forlængst smækket skodderne i, og da jeg ikke har flere penge tilbage til en taxa, begyn-

der jeg at trave hjemad gennem den lune sommernat. En del pund fattigere - men adskillige oplevelser rigere.



Get physical! Kyl bolde efter tøj-katten!!...



Træd ind i "Cyberspace" - et nyt elektronisk univers...



# Konstruér din egne menuer med musen

**Resource Construction Tool er et meget nyttigt tysk program, som minder om et CAD-program, og med det kan du selv designe menuer og requestere på skærmen.**

Af Lars Jørgen Helbo

Det er egentlig ikke svært at programmere menuer, gadgets og requestere på Amigaen; men det er utroligt omstændeligt. En requester skal ikke være særlig avanceret, før den indeholder 100 koordinater, og de skal allesammen beregnes og skrives i kildekoden. Proceduren forenkles noget, hvis man bruger det nye gadtools.library; men så kører programmet kun under DOS 2.0. I stedet kan man bruge RCT eller Resource Construction Tool. Det er et grafisk baseret konstruktionsprogram for menuer og requestere.

ges i popup-menuer, og placeres i requesteren eller menuen. Derefter kan man udvælge objektet, ændre dets placering, størrelse, indhold, farve etc. Det hele foregår med musen og med udstrakt brug af requestere. Det sidste er selvfølgelig ikke overraskende for et program af denne type; men det gør arbejdet ualmindeligt komfortabelt.

Som noget nyt i version 1.5 laves alle objekter nu automatisk i "DOS 2.0-stil" med skygge og 3D-look, vel at mærke også under DOS 1.3.

De requestere og menuer, som hører til et program, saves i en

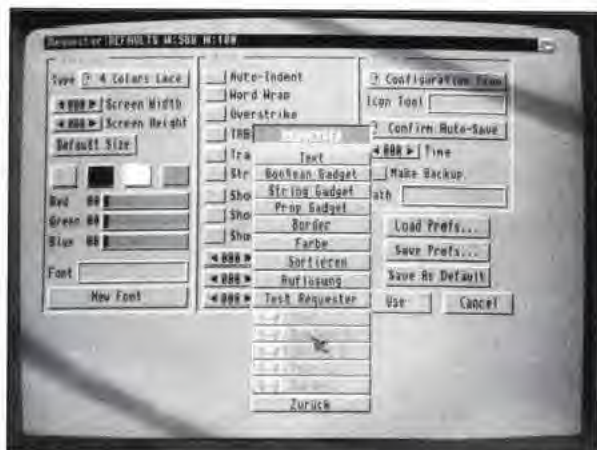


Fig.2: RCT-filrequesteren, som indgår i rct.library, og som man derfor kan bruge i sine egne programmer. Bemærk at requesteren er udstyret med sizing-gadget. Når størrelsen af requesteren ændres, ændres størrelsen af alle gadgets relativt hertil!

## Kildekode

Man kan imidlertid også integrere requestere og menuer direkte i programmet. Til RCT hører nemlig også et konverteringsprogram, som omsætter datafilen til kildekode. Programmet er her meget fleksibelt. I version 1.5 kan datafilen omsættes til: Amiga-, GFA- og HiSoft-Basic, Aztec- og Lattice-C, Aztec-, HiSoft- og Kick-Assembler, Kick-Pascal og M2Amiga-Modula-2.

Resultatet af omsætningen er en fil med ganske almindelig kildekode. Man kan altså editere teksten og compilere den sammen med resten af programmet.

Når man omsætter en requester til kildekode, får man også et indtryk af, hvor meget arbejde man sparer med RCT. Requesteren i fig. 1 fylder over 500 linier i C og ikke mindre end 2200 linier i Basic.

## RCT.library

Tredie del af R.C.T. er rct.library. Det er en samling af procedurer, som bruges til at læse datafilen (hvis man ikke vælger at omsætte den til kildekode og integrere den i programmet) og til at styre menuer og requestere. Biblioteket er i standard-Amiga-format, og procedurerne kan derfor kaldes fra stort set alle programmeringssprog, også andre

end de der er nævnt herover.

I modsætning til resten af programpakken er rct.library public domain. Det betyder, at man kan give den videre sammen med de programmer man skriver, uanset hvordan programmerne distribueres. Som noget nyt indeholder rct.library version 1.5 også en meget komfortabel filrequester.

## Konklusion

RCT er et program, som virkelig kan gøre livet nemmere for en stresset programmer. Til de positive sider hører også en relativt lav pris, den manglende kopieringssikring og en velfungerende update-service. Hvis man har set så meget satellit-tv, at man kan arbejde med et tysk program og læse en tysk manual, er det ens egen fejl, hvis man ikke bruger programmet.

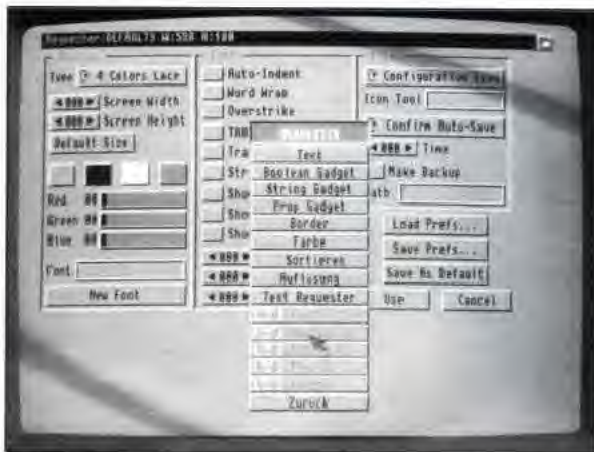


Fig.1: Demo-requester konstrueret med RCT. I forgrunden en pop-up-menu, som bruges til at tilføje nye gadgets.

## Selve programmet

Med hovedprogrammet konstrueres menuer og requestere på skærmen ved hjælp af musen. Det minder en del om et CAD-program; De enkelte objekter, f.eks. gadgets, tekster og rammer væl-

særlig datafil. Denne datafil kan så loades når programmet startes. Man opnår altså en adskillelse mellem brugeroverfladen og den egentlige programkode. Det kan f.eks. være en fordel, hvis programmet senere skal oversættes.

## Fakta:

R.C.T. 1.5  
Maxon Computer GmbH  
Schwalbacher Str. 52  
D +6236 Escborn  
DM 129,-  
Update fra 1.x DM 20,-



**E**n video-digitizer eller frame-grabber er en enhed, der kan "fange" et billede fra en videobåndoptager, videokamera eller en anden videokilde. Jeg fik mulighed for at afprøve den sidste nye af slagsen, det tyske V-Lab fra Macro System.

Indpakningen er en lidt særgelig papkasse med selve kortet, brugervejledning og en diskette. Kortet var pakket ind i det sædvanlige bobleskind (pop!), og brugervejledningen er en nydelig sag, der desværre er på tysk. Til gengæld dækker den emnerne godt, og AREXX-kommandoerne er særdeles godt beskrevet.

Desværre har Macro System valgt at lade 1.3-brugere i stikken. V-Lab kan KUN køre på en maskine med 2.0-chipsæt, hvilket nok vil ærgre mange!

## Hurtigt installeret

Installationen af kortet er hurtigt overstået, selv om det er af halvhøjde-typen, og ikke passer i de skinner der normalt holder udvidelseskort på plads. Her er et godt håndelag og en skrue på sin plads!

På ryggen af kortet, altså den side der vender ud af maskinen, sidder to almindelige phono-stik til composite video-ind. Du kan selv vælge hvilken en du vil bruge til dit video-input. Desværre er der ikke Y/C indgang til Super-VHS eller indgang til RGB, især finder jeg manglen på Y/C-stik lidt uheldig. I brugervejledningen begrundes det med, at det ville gøre produktet for dyrt at fremstille, så man må håbe, at V-Lab bliver en tilstrækkelig stor succes til at Macro System fremstiller en storebror.

Software-installationen er

# Utrolig enkelt: Hiv video'en ind i Amiga!

**Få dine videofilm direkte ind på Amigaen! Vi tester et nyt kort, der gør det hele muligt - og så er det billigt!**

Af Claus Arwilk

hurtigt overstået, og installationsprogrammet danner de directories og filer, der skal bruges. Selve softwaren integreres perfekt i 2.0-systemet. Gadgets, vinduer og menuer er holdt i et sådant niveau, at jeg næsten tør påstå, at V-Lab er det flotteste 2.0-integrerede software på markedet i dag.

## På dansk

Programmet er lokaliseret, dvs. du har mulighed for at vælge sproget i menuerne. Dansk er blandt sprogene, men du kan også vælge engelsk, tysk eller hvad med portugisisk? Lokalisering er ellers forbeholdt den allernyeste Workbench, men i V-Lab kan også 2.0-brugere udnytte funktionen.

For at se dit videosignal, kan du åbne et vindue på skærmen, der minder meget om Picture-in-

Picture funktionen på nyere TV. Vinduet viser dit billede i sort/hvid, i et antal gråtoner og opløsning du selv kan definere. I toppen af "Monitor"-vinduet vises antal frames i sekundet, altså det antal billeder du med rimelighed kan forvente at kunne digitalisere, dog uden at programmet tager højde for harddisk-hastighed og andre faktorer.

Andre vinduer indeholder farvekorrektionsparametre, hvor du kan ændre på de enkelte farvejusteringer rød, grøn og blå plus kontrast, lysstyrke og farvemæthed. Der er en boks hvor du bestemmer kvaliteten på det grabbede billede, om det skal være sort/hvid, hi-res, overscan etc..

V-Lab anvender sit eget format i digitaliseringsfasen kaldt YUV. Dette billede skal nødvendigvis

konverteres til et format, der kan forstås af Amigaen. Der er mulighed for at sætte konverteringstypen, der spænder fra 2-farvers kvartskærmsbillede til 4096-farvers HAMLACE overscan, og du kan lave 256-farvers billeder til AGA-chipsættet. Betydende nok understøtter V-Lab ikke HAM8, men til gengæld er kvaliteten på de konverterede billeder meget høj, næsten så god som i de store konverteringsprogrammer. Du kan eksportere 24-bit billeder til viderebehandling i disse programmer (f.eks. Art Department eller ImageMaster) i opløsninger op til 684 gange 536, men hvis billedet skaleres til en almindelig Amiga-opløsning som 368 gange 580, vil aspektet være forvrænget, dvs. billedet vil være for højt. Af uvisse årsager understøtter V-Lab ikke direkte de almindelige Amiga-opløsninger, men giver nogle besynderlige opløsninger såsom 342\*268, 342\*536, 684\*268 og 684\*536.

## Grab billeder

V-Lab kan digitalisere sekvenser, altså grabbe kontinuerligt fra en videokilde. Dette giver mulighed for mange interessante effekter, f.eks. kan man filme en rose der åbner sig, skyernes bevægelser eller en scene fra en film. Man kan dog ikke optage billeder i real-time, det bedste jeg kom op på med et 50 MHz acceleratorkort - var 8 frames (billeder) i sekundet i farver, og 18 frames i sort/hvid. Til sammenligning kører en normal tegnefilm med ca. 12 frames i sekundet. Hvis man har en video med et godt still-billede, helst digitalt, kan man uden problemer grabbe billederne ved at vælge sekvensoptagelse og manuelt køre en frame frem på videobåndoptageren. Det er et kedsommeligt arbejde, men det



Med V-Lab kan du "fange" billeder direkte fra din videomaskine, uden noget som helst andet udstyr.



virker.

V-Lab har en TBC-agtig funktion, der kort sagt korrigerer for billedhøj, billedvælt og striber. I V-Lab er denne funktion begrænset til den vertikale sync, så billedet ikke hopper eller flimrer. Denne funktion er guld værd, og fungerer ganske glimrende - det eneste problem jeg oplevede var at softwaren ville fryse computeren når jeg pausede videobåndoptageren, sandsynligvis fordi den prøvede at "fange" et signal der selvsagt ikke var af den bedste kvalitet. Det bør nævnes, at problemet kun optrådte når Monitor-funktionen var slået til.

## Understøtter ARexx fuldt ud

Billedkvaliteten er imponerende god, både i 24-bit og i de mere almindelige opløsninger. Både TBC-funktionen og de mange justeringer gør det let at optimere billedkvaliteten til ens behov. Hvis man for eksempel har et videobånd man skal digitalisere fra, vil man typisk skrue ned for farverne for at forhindre for megen udtværing, et normalt VHS-problem. Hvis man bruger et kamera, kan billederne blive ufatteligt skarpe, så man slipper for at bruge tid på efterbehandling.

V-Lab understøtter ARexx fuldt ud. Hvis man er kræsne og kender ARexx, kan man for eksempel digitalisere sekvenser i 24-bit og overføre dem til Art Department, der kan viderebehandle dem til brug i et andet program, altså uden at man behøver at røre maskinen.

## Stærkt udspil

V-Lab er et virkelig stærkt udspil, der beviser hvor vigtigt et godt stykke software er for et produkt som dette. Til prisen får man en ydedygtig framegrabber, et virkelig godt stykke software og en fyldestgørende (tysk) brugervejledning. De eneste fejl ved V-Lab er låsningen af maskinen ved still på videomaskinen, manglen på Y/C indgang og software til 1.3-brugere. Især det sidste synes jeg er beklageligt, mange kunne sikkert godt leve med de basale funktioner i V-Lab.

Udover de få klagepunkter må man håbe, at Macro System kommer med flere produkter i samme klasse, for de har fat i den rigtige ende af markedet.

## Fakta:

A2000/A3000 Zorro-II kort,  
pris 2795,- inkl. moms  
A500 (A600?) ekstern,  
pris 1895,- inkl. moms  
Evolution Danmark,  
tlf.: 31 74 56 08

## Boks 1. Eksempler på V-Lab's formåen

Sæt antenne-stikket ind i V-Lab-kortet i stedet for i TV'et, og "fang" de billeder du vil have! Her et lille udvalg fra vores test.





# BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



## ...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMPUTER har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

**RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)**  
**hvis du vil indtale en annonce.**

**RING 9023 3344, (6,95 Kr. pr. min.)**  
**hvis du vil lytte til annoncer.**

**DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.**

**Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.**

**Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:**

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K



# Harddisk-sæt uden harddisk

**En harddisk er en af de bedste, men desværre også dyreste, udvidelser man kan få til Amigaen. Med lidt arbejdskraft, kan man måske spare en del af pengene. Vi ser på mulighederne.**

Af Lars Jørgen Helbo

Hvilken Amiga-ejer ønsker sig ikke en harddisk? Hvad med en Quantum eller Maxtor SCSI-disk? Måske med en GVP-controller? I hvertfald med DMA, mindst 200 MB og højst 17 ms. Her slutter de fleste drømme med et blik på sidste kontoudtog.

Men måske er der en anden løsning. Måske kan man finde en billig (brugt) PC-harddisk. Hvis man så selv bygger den sammen med controlleren og Amigaen, kan det måske lykkes.

Spørgsmålet er så, om denne sammenbygning kan udføres af en bruger uden særlig teknisk erfaring. Heldigvis kan man købe færdige controllersæt, som indeholder alt (bortset fra harddisken). Vi har set på tre af slagsen.

## ICD AdIDE/44

Vi begynder i småtingsafdelingen. Med AdIDE/44 kan man placere en 2,5 tomme IDE (AT) harddisk med op til 60 MB internt i en Amiga500! Det lyder utroligt; men når man ser, hvor små stumperne er, forstår man at det er rigtigt nok.

Der findes løvnt to andre versioner af sættet beregnet til 3,5-tomme drev i henholdsvis A2000 og A500. I A500 kræver

det dog, at det interne diskette-drev fjernes.

HD-controlleren til AdIDE sidder på en (meget) lille printplade. Den anbringes i computerens CPU-sokkel, hvorefter MC68000 placeres ovenpå controlleren. Selve harddisken skrues så fast på den medfølgende holder og forbindes med controlleren.

Installationen er overraskende enkel, under forudsætning af at MC68000 sidder i en sokkel! Inden man køber sættet, bør man derfor kontrollere, at Amigaen ikke er lavet i SMD-teknik med fastlodet CPU. I så fald er installationen nemlig (næsten) umulig.

Den medfølgende diskette indeholder det nødvendige device, samt et formaterings- og et HD-parkerings-program. Der er det, der nødvendigvis skal være, men heller ikke mere.

## DataFlyer 500

- hedder et sæt fra firmaet Expansion Systems. Det findes i versioner til både A500 og A2000 og til såvel SCSI som IDE (AT) harddiske.

Controlleren sidder på en 11 x 17 cm stor printplade. I A500 versionen sidder den i den forreste ende af et metalkabinet. I

den bageste ende sidder så selve harddisken. Harddisken skrues fast i kabinettet, to kabler stikkes fast på harddisken og det hele for-



DataFlyer 500 forbindes med Amigaens expansionport, som ikke er ført igennem. Dermed blokeres for andre udvidelser. Kabinettet er solidt og rummeligt; men også lidt klodset, og det passer ikke alt for godt til Amigaens design.

bindes med Amigaens expansionport, ingen problemer i det.

Kabinettet er stort. Der er god plads i det; men det er også lidt klodset. Expansion-porten er ikke ført igennem; men på controlleren sidder et slot, hvor man kan placere et RAM-kort med op til 8 MB RAM. I forbindelse med dette RAM-kort kan man også senere indbygge en strømforsyning.

Installationsdisketten indeholder ikke mere end ICD's; men installationsprogrammet har her intuition-overflade.

## SupraDrive

Her var det versionen til A2000 vi havde fat i. Controlleren er beregnet til en SCSI-disk. Det er en fordel, fordi de er hurtigere. Til gengæld er det nok svært at finde en billig eller brugt.

Controlleren giver umiddelbart et godt indtryk. Kortet er forsynet med en usædvanlig stabil metalramme, så selv den tungeste harddisk vil blive siddende, hvor den skal. Der er også et eksternt SCSI-stik, så man senere kan tilslutte CD-rom eller tape-streamer.

Den tilhørende software er også imponerende. Hele tre disketter med alle mulige hjælpeprogrammer. Der er formaterings-, installations- og backup-programmer. Man finder endda et program, som gennem søger harddisken for IFF-filer, og viser dem på skærmen.

## Installationsvejledning

Alle tre harddisk-sæt er relativt enkle at installere. Alligevel må man for sådanne produkter stille særlige krav til den trykte vejledning. Installationen skal jo laves af brugeren, og det er måske første gang, hun prøver det.

Men netop på det punkt kan ingen af de tre rigtig overbevise. Hvert sæt indeholder ganske vist en udførlig manual; men de er alle

på engelsk og stort set uden illustrationer.

For en erfaren computerbruger er engelsk selvfølgelig ikke noget problem; men hvad mener du om følgende sætning: "Some IDE drives, have ribbon cable connectors keyed in reverse"? Og det er bare et eksempel. Eller ved du hvad en "Torx A-10" eller "#2 Phillips Screwdriver" er for noget?

Det er specielt ærgerligt, fordi installationen af de tre sæt er så enkel. Problemet kunne altså løses med en enkelt A4-side på godt dansk og med et par vejlignende fotos. Er det virkelig for meget for langt?

## Konklusion

Hvis jeg kunne vælge frit blandt de tre kandidater, ville jeg vælge Supra-sættet til en A2000. Det er solidt udført, og man får alt, hvad man kan ønske sig af software.

Til en A500 ville jeg derimod vælge den interne løsning fra ICD. Ganske vist kan harddisken højst være på 60 MB; men til gengæld blokerer den ikke for andre udvidelser.

I praksis er valget nok mindre frit. Det vil sikkert være sådan, at man har en harddisk, og så vælger den dertil passende controller. Her er det vigtigt, at spørge forhandleren til råds. Der findes et utal af harddiske, og harddisk



Controller-sættet fra Supra udmærker sig ved en meget kraftig metalramme, en ekstern SCSI-port og masser af gode hjælpeprogrammer.

og controller skal nødvendigvis passe sammen. Derfor: Tag harddisken med hen i forretningen, og lad forhandleren garantere, at controller-sættet passer til den. En Seagate ST138R er noget helt andet end en ST138N.

Indbygningen skulle derimod ikke give problemer. Alle tre sæt kan anbefales til brugere uden særlig teknisk indsigt. Der er intet, der skal loddes. 4-5 skruer og et par stik, det er det hele. Hvis man finder det rigtige tilbud til den rigtige pris, kan man altså roligt gå i gang.

## Fakta:

ICD-AdIDE/44, pris kr. 1195,-  
Dataflyer, pris kr. 1395,-  
SupraDrive, pris kr. 2095,-  
Betafon, tlf. 3131 0273



Det interne controllersæt til A500 fra ICD er utrolig småt. Udførelsen virker umiddelbart velgennemtænkt og overbevisende, og expansionporten forbliver fri til andre formål.



# BETAFON<sup>APS</sup>

## AMIGA MODELLER



CDTV PERSONAL COMPUTER SYSTEM	6995,-
A500 PLUS	3295,-
A500 COMBI	3995,-
A600	2995,-
A600 HD	4495,-
A2000 UDEN MONITOR	5995,-
A2000 MED MONITOR	8495,-
<b>A3000 UDEN MONITOR:</b>	
2 MB RAM OG 50 MB HARDDISK	13995,-
2 MB RAM OG 100 MB HARDDISK	15995,-
<b>A4000 UDEN MONITOR:</b>	
6 MB RAM OG 120 MB HARDDISK	18995,-
<b>MONITORER MED KABEL:</b>	
COMMODORE 1084S	2399,-
COMMODORE 1960 MULTISYNC	4495,-

## SERIØST SOFTWARE



Kr. 695,-



Kr. 895,-



Kr. 899,-



Kr. 1195,-



Kr. 449,-



Kr. 695,-



Kr. 595,-

### PPAGE & PDRAW 3.0

Den bedste og billigste DTP-pakke

**Kr. 2395,-**

### IMAGINE 2.0 PAL

Det ultimative raytracing program til alle grafik-folk

**Kr. 2295,-**



### SAS/LATTICE C 6.0

C-Freaks, It's Here ....  
COME AND GET IT !

**Kr. 2695,-**

## RAM-UDVIDELSER



**FRA  
Kr. 299,-**

### INTERNE ALFA-DATA RAM-UDVIDELSER

512 KB TIL A500(+)	299,-
1 MB TIL A500+	749,-
2 MB TIL A500	1399,-
1 MB TIL A600	885,-
2 MB TIL A2000	1599,-
4 MB TIL A2000	2399,-

LØSE RAM-KREDSE RING!

### A500(+) RAM-UDVIDELSER M/GENNEMFØRT DMA-PORT

ALFA-DATA 2 MB	1495,-
ALFA-DATA 4 MB	2295,-
ALFA-DATA 6 MB	3095,-
ALFA-DATA 8 MB	3895,-
SUPRA RX500 1 MB	1295,-
SUPRA RX500 2 MB	1795,-
SUPRA RX500 8 MB	4195,-

## PRINTERE

### 9-NÅLS:

STAR LC 20	1995,-
COMMODORE MPS 1230	1695,-

### 9-NÅLS FARVE:

STAR LC 200C	2695,-
COMMODORE MPS 1550C	2695,-

### 24-NÅLS:

STAR LC 24-20	2995,-
STAR LC 24-200	3395,-

### 24-NÅLS FARVE:

STAR LC 24-200C	3995,-
-----------------	--------

### INKJET:

COMMODORE MPS 1270	1995,-
HP DESKJET 500	

• INCL. PRINTER DRIVER  
• 300 DPI

### INKJET FARVE:

HP DESKJET 500C	
• INCL. PRINTER DRIVER • 300 DPI	

### BUBBLEJET:

CANON BJ-10ex	
• 360 DPI	2995,-

### LASER:

STAR LS-04	
• OZON FRI	

• 4 SIDER PR. MIN.

7895,-

• 1 MB RAM

STAR LS-08II

• 8 SIDER PR. MIN.

8535,-

• 1 MB RAM

CANON LBP 4 LITE

• 4 SIDER PR. MIN.

8895,-

• 512 KB RAM

### PRINTER TILBEHØR:

SPECIELLE RINGBIND TIL

PAPIR I ENDELØSEBANER:

1 STK.

6,-

10 STK.

49,-

ALLE PRINTERE LEVERES MED KABEL.

STAR MATRIX PRINTERE LEVERES DESUDEN MED DANSKE MANUAL OG 2 ÅRS GARANTI.



Autoriseret



Aldrig slædelæs  
af spil, joysticks  
og andet tilbe-  
hør på lager

ALLE  
originale  
**Commodore**  
reserverede føres

**Postordre salg**

Varebestilling  
inden kl. 14 sendes  
samme dag.  
RING 31 31 0273

## HARDDISKE A500(+)

### ALFA-DATA POWER

- AT-CONTROLLER
- 0/2/4/6/8 MB RAM
- 42 MB QUANTUM HD 3195,-
- 85 MB QUANTUM HD 3595,-
- 127 MB QUANTUM HD 4695,-
- 170 MB QUANTUM HD 5295,-

### SUPRA DRIVE 500 XP

- SCSI-CONTROLLER
- 0/1/2/4/8 MB RAM
- GENNEMFØRT DMA-PORT
- 42 MB QUANTUM HD 4295,-
- 85 MB QUANTUM HD 5295,-
- 127 MB QUANTUM HD 5995,-

OVENSTÅENDE HARDDISKE ER UDEN  
STØJENDE BLÆSER. DETTE ER IKKE NØD-  
VENDIGT VED MINDRE HARDDISKE.  
TYPISK UNDER 240 MB.



**FRA Kr. 3195,-**

## DISCOUNT DREV



**Kr. 699,-**

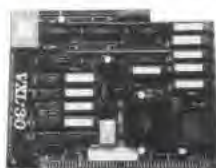
- GENNEMFØRT BUS
- AFBRYDER
- ANTI CLICK SOFTWARE

## NONAME-DISKETTER

**100 stk. Kr. 399,-**

## ACCELERATOR-KORT

### FØLGENDE KORT PASSER TIL A500/A500+/A2000



**FRA Kr. 1795,-**

- |                      |        |
|----------------------|--------|
| ADDSPEED 14,28 MHz   | 1795,- |
| BLIZZARD 14,28 MHz   |        |
| • PLADS TIL 8 MB RAM | 2195,- |

### VXL-030 KORT:

- MOTOROLA 68030
- PLADS TIL FPU
- PLADS TIL 32-BIT RAM
- 25 MHz 68EC030 2595,-
- 40 MHz 68EC030 3395,-
- 25 MHz 68030/PMMU 2995,-
- 33 MHz 68030/PMMU 3795,-
- 2 MB 32 BIT BURST RAM 2295,-
- 8 MB 32 BIT BURST RAM 5995,-
- Matematisk Co-processor 985,-

*Dansk manual*

### ER DU VED AT FALDE I SØVN OVER AMIGA'ENS HASTIGHED - SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.

Den rå hastighed for 68030 processoren måles i megahertz (MHz), det vil sige millioner processor-cykler pr. sekund. VXL kan fuldt ud understøtte processorer med hastigheder på 25, 33 eller 40 MHz (50 MHz kan understøttes under bestemte forhold). 68030 kredse måles (på fabrikken) med hensyn til hvor hurtigt de kan klare at køre. VXL standard implementering leveres med en 25 MHz 68030. Som standard benytter VXL EC030 varianten.

Den eneste funktionelle forskel mellem EC030 og den almindelige 68030 er, at EC versionen af kredsen ikke har indbygget en PMMU (Programmable Memory Management Unit). Når dette skrives, findes der intet anvendelsesprogram til almindelige brugere, der udnytter PMMU. De eneste programmer af nogen betydning, som gør brug af PMMU, er system-hjælpeprogrammet SetCPU (offentlig program Public Domain), CPU i AmigaDos og udviklerværktøjet Enforcer (fra Commodore) samt Gigamem (fra BSC, Gigamem koster ca. 900 Kr. og bruges til at omdanne en harddisk partition til RAM-hukommelse [Virtual Memory]).

Husk også på, at langt det største antal leverede Amiga'er ikke har nogen PMMU og heller ikke har mulighed for at understøtte en sådan uden udskiftning af den almindelige 68000 CPU. Commodore har offentlig meddelt, at anvendelsesprogrammer ikke bør gøre brug af PMMU.

Motorola's matematikprocessorer (Floating Point Unit - FPU) 68881 og 68882 understøttes af VXL-30. En korrekt installeret matematikprocessors funktion er "usynlig" (transparent) for brugere, der kører under AmigaDos 1.3 eller 2.0. FPU'en giver en væsentlig forbedring af ydelsen, når der arbejdes med beregningstunge programmer; især programmet som i stort omfang benytter transcendentale og beregninger med flydende tal. Hvis der er installeret en matematikprocessor, og VXL kører i 68000 status, er matematikprocessoren tilgængelig for systemet.

Et VXL-30, 25 MHz kort uden 32-bit RAM er ca. 50% hurtigere end en standard Amiga 500/600/2000. Påsættes 2 MB 32-bit RAM-kortet stiger hastigheden til ca. 8,8 gange en standard Amiga. Det er det samme som en A3000. Vælges et hurtigere VXL-kort stiger hastigheden tilsvarende.

Installation af VXL kortet er meget simpelt: Flyt CPU'en fra dit bundprint over på VXL-30 kortet, monter FPU'en og tilslut 32-bit RAM-kortet. Sæt VXL kortet i CPU-soklen på dit bundprint. På RAM kortet er der plads til en ekstra kickstart-ram.

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare: Antal: Pris


(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./by: \_\_\_\_\_

Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen sendes til:

Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

**BETAFON**

Istedgade 79 • 110 • 1650 København V

Telefon 31 31 02 73 • Fax 31 31 14 98



# Rockstjerne for sjov

Commodores CDTV er kernen i et nyt karaoke-system

Af Jakob Sloth

*"Take me down  
to the paradise city  
where the grass is green  
and the girls are pretty  
take me home..."*

S lashed guitar saver sig tungt og forvrænget igennem det gamle Guns N'Roses-nummer, mens Steven Adler banker en hurtig rytme med stikkerne dansende hen over trommeskindene. Axl Roses uslebne vokal er det eneste, der mangler.

Den skal du levere.

Karaoke kaldes det, når hr. Helt Normal stiller sig op på scenen, griber mikrofonen og giver sin helt egen fortolkning af en af tidens musikvideoer. Den originale sangers stemme er fjernet fra videoen, men teksten vises nederst på skærmen, og den farves bogstav for bogstav i takt til musikken, så ingen er i tvivl om, hvad der skal synges.

Karaoke stammer fra Japan, hvor det er en meget populær barforlystelse at fremføre de kendte hits for vennerne. Over 200.000 anlæg er det efterhånden blevet til derovre.

Danmark kom med på karaoke-landkortet for godt to år siden, da Pioneers danske afdeling begyndte at markedsføre LaserKaraoke, og i dag findes der cirka 70 anlæg på barer og hoteller rundt omkring i landet.

Kernen i Pioneers LaserKaraoke-anlæg er en dyr laser afspiller, og et komplet udstyr sniger sig let op på 70-130.000 kr. Et billigere karaoke-system, DKKaraoke, der bygger på en CDTV eller en CD-i, har imidlertid forladt laboratorierne hos det japanske firma Daiichi Koshō. Super Soft har sikret sig importen af DKKaraoke, og mens bladene drysser fra træerne, suser marketingchef Michael Svinth rundt for at udbrede kendskabet til det, han kalder afløseren for "manden med orgelet".

## Billigere og dårligere

Billedet på skærmen er den store forskel mellem LaserKaraoke og DKKaraoke. Pioneer-anlægget leverer den rigtige musikvideo eller en filmstump, der passer til melodien, mens CDTV'en kun viser teksten og et enkelt grafikbillede i ny og næ. Det visuelle indtryk er "groft", og stor kunst er her helt sikkert ikke tale om!

Teknologien forklarer forskellen. Mens Pioneer-afspilleren æder store laser discs i LP-størrelse, nøjes CDTV'en med en diæt af grafik-CD'ere. Her er de visuelle muligheder begrænset til forholdsvis grove grafikbilleder og animationer, man skal være

computerentusiast for at lade sig imponere af.

## Det store samlesæt

Hvis du drømmer om at stable dit eget DKKaraoke-show på benene, får du brug for en masse orientalsk elektronik og et par fede Dankort. Indkøbslisten ser sådan ud:

- et fjernsyn, gerne 28"
- en CDTV, sort (kr. 6500)
- en DKK-200E Big Echo mixer (kr. 2000)
- en eller to mikrofoner (til solo/duet)
- en forstærker
- to højttalere
- nogle karaoke-CD'er.

Heldigvis for bankkontoen har

du nok nogle af tingene i forvejen - ellers kan du selvfølgelig også låne dig frem. Det hele skal forbindes, så billedet fra grafik-CD'en ender oppe på fjernsynet og lyden i højttalerne. Den originale musik blandes med offerets stemme i mixeren og sendes ud i rummet via forstærkeren. Mixeren kan til nød undværes, men det er rart at kunne rette op på en katastrofestemme ved at lægge rumklang på og justere bassen og diskanten, uden at det går ud over resten af musikken.

Super Soft importerer selv DKK-200E-mixeren og karaoke-CD'erne - resten kan skaffes hos TV- og radioforhandlerne.

## Anita, Axl og Bryan

Cirka 1000 forskellige. Så mange sange (selvfølgelig uden sang) er der efterhånden kommet i Daiichi Koshos karaokeserie. De er fordelt på 53 internationale og 2 svenske CD'er med 45 minutter lyd og gennemsnitligt 18 numre på hver. Anita, Axl og Bryan fra mellemrubrikken har hver en eller flere sange på CD'erne, og du kan finde numre med så forskellige grupper som Madonna, Phil Collins, Beatles, Rod Stewart, Abba og Guns N'Roses.

Numrene er hovedsageligt genindspillet instrumentalt af studiemusikere, og prisen for en enkelt CD med blandede numre ligger på 625 kr.

Michael Svinth fra Super Soft har en dansk karaoke-CD i baghånden, men den kommer ikke i produktion, før han har fået solgt nogle flere anlæg. Det hidtidige salgstal er 2 stk., og i øjeblikket er der kun fem DKKaraoke-systemer i Danmark. Først når der kommer flere cifre i salgstallet, sender Super Soft de klassiske numre med Shu-bi-dua, John Mogensen, Kim Larsen, Jodle Birge og alle de andre ud i handlen. Rettighederne til udgivelsen er allerede i hus.

Pladerne til Pioneers LaserKaraoke koster cirka 1200 kr. pr.







stk., men så er der til gengæld blevet plads til hele 28 numre, alle med musikvideoer eller andre TV-sekvenser. I alt har Pioneer godt 1500 numre at byde på, heraf 20 danske.

## Skønsang på Amiga Expo

Super Soft blev importør af DKKaraoke i slutningen af 1991, men først nu er der ved at komme gang i arrangementerne for alvor. Århus Nærradio og Aarhus Kanalen har haft karaoke-konkurrencer og indslag de sidste måneders tid før Amiga Expo, hvor de bedste amatørstjerner gik videre til finalen, der afholdtes på Amiga Expo '92 i Århus.

I den nærmeste fremtid har Super Soft en digital finger med i lignende karaoke-konkurrencer

på flere større lokalradioer rundt om i landet. Du kan også være med.

Hvis du ikke vil blamere dig over for hele byen på en gang eller bare ønsker at peppe skolefesten lidt op, kan du leje et karaoke-anlæg for en aften. Spørg hos Super Softs forhandlere og regn med en pris på 2-3000 kr. Pioneer rykker også af og til ud med deres show til foreksempel firmafester. Det skal de have 4-5000 kr. for, men så er alt også inklusive.

## Syng med og vær glad

Super Softs karaoke-anlæg er ikke uhyggeligt dyrt, hvis man allerede har fjernsynet, stereoanlægget og CDTV'en. Men det er nok stadig for dyrt for private, med mindre tegnebogen knap nok kan lukkes for kreditkort og kontanter. Det store problem er ikke hardwaren, men musikken. For hvem vil give 650 kr. for en CD med to gode numre og 17 dårlige? Hvis du rent faktisk har pengene og gerne vil bruge dem, var det måske mere interessant med noget af Pioneers udstyr, så du også får de fede musikvideoer med. Tjek priserne i kassen og sammenlign dem med tykkelsen af din tegnebog.

Vi andre med de kreditkorttynde tegnebøger og de lasede cowboybukser må nok nøjes med at leje udstyret med alle numrene for én aften eller finde en Sam's Bar eller det der ligner.

## Faktakasse: "Syng-med priser" (inkl. moms)

	LaserKaraoke	DKKaraoke
Dansk importør	Pioneer Electronics DK	Super Soft
Tlf.	42 52 60 66	86 19 32 44
Afspiller	Pioneer Laser Disc afspiller (LD-V200)	CDTV
Pris på afspiller	16.625 kr.	6495 kr.
Antal numre	ca. 1500	ca. 1000
Antal plader	ca. 55	ca. 53
Numre på 1 plade	28	ca. 18
1 plade koster	1190 kr.	625 kr.
Snitpris pr. nummer	40 kr.	35 kr.

LaserKaraoke-systemet sælges også i store pakker med afspiller, plader, højttalere, fjernsyn, mikrofoner, beslag og alt hvad du har brug for af kvalitetsgrej til installation i en bar eller et hobbyrum. Med 15 plader koster sættet 68.600 kr., og med 35 plader og to afspillere bliver prisen 109.000 kr.

DKKaraoke sælges ikke i "pakker". Ud over afspilleren får du brug for en mixer (koster 2000 kr.), et fjernsyn, et stereoanlæg og nogle mikrofoner. Køber du skrabet udstyr, kan du nok slippe med 20-25.000 kr. for et brugbart sæt.

## Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18.00 77

# Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk  
(kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

**NYHED**  
Vectorkursus  
grafik/3D-dimensionel  
Ring og hør  
Pris 398,-  
inkl. diskette

Sendes  
ufrankeret

DataSkolen  
betaler portoen

## DATASKOLEN

Postboks 62  
+++ 309 +++  
DK-2980 Kokkedal



### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

- ▶ Efterkrav. Bekøbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_



# 24 BIT

Dansk software

Retina er et 24 Bit grafik kort, der kan vise videoopløsning (740x600) flimmerfrit (non-interlace) 24 Bit farver (16.7 Mio.). Til videoanvendelse er dette det optimale farveantal (TRUE COLOR), da billeder kan bearbejdes uden tab af opløsning eller farver. Til DTP eller CAD kan der arbejdes med endnu højere opløsning (max 1280x1040). Retina kan udstyres med 1, 2 eller 4 MB RAM. Med 2 MB RAM kan alle opløsninger vises. Med 1 MB RAM kan 24 Bit kun vises i reduceret opløsning. Med 4 MB RAM kan du have flere billeder i RAM på én gang, som der kan skiftes øjeblikkeligt imellem. Dette muliggør lynhurtige animationer. Retina er meget fleksibel i punktfrekvensen, så du kan bruge 1084, VGA eller MultiSync monitorer. VDPaint (normal pris 4000,-), pt. det bedste og mest avanceret 24 Bit tegneprogram medfølger. OS 2.0 brugeroverflade med overskuelig musestyring og fuld AREXX support.



A2000/3000/4000

**CHOKPRIS:**

Retina m. 2 MB 3195,-



**VLab A500/A600 3295,-  
A2000/3000/4000 2795,-**

## VLAB

**Real Time Farvedigitiser.**

Grab billeder fra video, videokamera, tv m.m. VLAB laver kontinuert realtime aflæsning af de to FBAS-(CVBS) input. De indkommende billeder overvåges via et monitorvindue, så tidspunktet for grabbing af et billede kan afpasses meget præcist. På kommando bliver de digitale data indlæst i de 768 kB Cache-Memory på VLAB. Billedet haves nu i YUVN format, og kan konverteres til alle de kendte Amigaformater samt 24 Bit. Billedet kan nu behandles i DPaint eller tilsvarende programmer. En kontinuert sekvens af billeder kan indlæses direkte på harddisk. Dette giver mulighed for udvælgelse af det bedste billede i en sekvens, eller produktion af en animationssekvens. VLAB leveres med OS 2.0 brugeroverflade med fuld AREXX support, dansk software, ADPro2.Loader samt indbyggede TBC-kredsløb.

Kickstart 2.0 ROM+ MultiCom	495,-
2.0 ROM+Omskifter + MultiCom	650,-
Kickstart 1.3 ROM	230,-
Kickstart 1.3 ROM + omskifter	385,-
MegaChip 500/2000 incl. Agnus	1995,-
MultiMegaCard II, 2-8 MB A2000	1495,-
DeInterfaceCard A2000 B/C	1795,-
MultiEvolution som Ramudvidelse	
2/8 MB, u/HD, forberedt til HD	2185,-
CD-ROM, SCSI II	3495,-
Tips & Lotto	495,-
4 D-Bæse	495,-
Amiga Emøring & Motion	495,-

Prøv Formule II BBS  
Information-Konkurrencer  
315 MB PD, 1200-HST v42 BIS  
43-432463

## MAESTRO PRO

A2000/3000/4000

Kr. 4295,-

Med Maestro Pro kan du nu indlæse lyd (16 Bit stereo) direkte til harddisk, bearbejde den, og igen udlæse den via den optiske digitale udgang. Som kilde kan DAT, CD, Digitalforstærker m.m. anvendes. I forbindelse med DAT kan også analoge kilder (mikrofoner, båndoptager m.m.) anvendes. Idet de AD/DA konvertere DAT er udstyret med benyttes. Amiga's normale analoge lydudgange kan også benyttes, men i stedet for de traditionelle 8-Bit får du nu 14 Bit stereo på din Amiga. Online effekter: Hall, Ekko, Karaoke eller frasortering af SCMS-Bit (DAT-DAT kopi beskyttelse). Offline effekter: Sample, rediger, blanding, skalering m.m. OS 2.0 brugeroverflade med fuld AREXX support.

## MULTIEVOLUTION 3.0 UPDATE



Markedets hurtigste harddisk nu med:

- 2-8 MB RAM • næsten lydløs • Dansk manual og software • Ultra kompakt
- Total support af Commodores RDB struktur • AutoBoot v/ 1.3 og 2.x • Auto Drive Change, automatisk registrering ved SyQuest skift • Understøttelse af TapeStreamer, optisk pladelager og CD-ROM • Specialsoftware til konfigurerings af Quantum harddiske • Leveres køreklar • Brugervenlig OS 2.0 brugeroverflade, med menuer og musestyring • AREXX support • Uforandret høj overførsels-hastighed
- Gennemført SCSI-bus • Formatteringsbeskyttelse • Afbrydelse af systemet via tastatur •

Evolution Danmark

Tlf 31295608 Alle priser er Incl. Moms og 1 års garanti.





## Efter en (lidt lang) pause vender AMOS-hjørnet nu tilbage. I fremtiden vil vi her regelmæssigt bringe nyheder, give tips og besvare spørgsmål om det populære sprog.

Af Lars Jørgen Helbo

**D**erfor har vi brug for læsernes hjælp. Har du spørgsmål, som du vil have besvaret eller tips, som andre kan have glæde af, så send dem til os.

Som omtalt andetsteds i bladet kommer der en ny serie disketter. På dem vil vi også gerne bringe AMOS-programmer. Hvis du har skrevet en demo, et spil eller et andet AMOS-program, som vi må udsende på den måde, så send det også til os. Husk bare at skrive rigeligt med kommentarer i programmet, så andre også kan se, hvad der sker.

Og lad os så komme i gang med AMOS, emnet er denne gang...

### Den serielle port

Fra Erik H. Larsen, Vermundsvej 37, 8370 Hadsten fik vi et brev til den tekniske brevkasse. Et af

spørgsmålene handler om Amos, og det vil vi se på her, det lød:

*Jeg har et par problemer med AMOS. For tiden er jeg ved at lave et terminalprogram. Det benytter naturligvis ser-gielporten, det vil sige, det prøver at bruge porten. Det kan sende den ene gigabyte ud ad porten efter den anden, men ej om det kan læse en eneste lille bit.*

Den serielle port bruges ikke bare, til terminalprogrammer. Man skal også bruge den, hvis et spil skal kunne køre på to Amiga'er over et nulmodem.

Til Amos findes en "serial extension" med 15 kommandoer, som gør det relativt nemt at kommunikere serielt. Alligevel kan der godt opstå problemer.

### Hardwarekrav

Den første forhindring er, at man

skal bruge to computere, for at afprøve programmet. I mangel af bedre kan den ene dog godt være en PC. Forbind de to med et nulmodem, d.v.s. et kabel som forbinder pin 2 og 3 på de serielle ports over kryds og pin 7 lige igen. Start så et terminalprogram på "den anden" computer. På den måde kan du direkte kontrollere, hvad AMOS-programmet sender gennem Amigaens serielle port.

### Afstemning

En forudsætning for serial kommunikation er, at de to ports er afstemt efter hinanden. De skal arbejde med samme baud-rate, antal data og stop-bits og paritet. Til hver af disse indstillinger findes en særlig AMOS-kommando.

Men først skal porten åbnes. Det gøres med kommandoen Serial Open. Ifølge manualen

skulle denne kommando indstille porten til 1200 baud, 7 data-bits, 1 stop bit og even paritet. Hvis vi ser på programmet i boks 1, skulle man altså tro, at linie 2,3 og 4 kunne udelades. Sådan er det bare ikke. Tilsyneladende fungerer Serial Open ikke helt som lovet. Det er dog ikke videre tragisk, husk bare, at man altid selv skal indstille porten.

### Send data

Data kan sendes med Serial Send eller Serial Out. Den første kommando sender en string, den anden et antal bytes begyndende ved en bestemt adresse. Den sidste er altså mere alsidig men også lidt mere kompliceret.

Fælles for de to kommandoer er derimod, at de udnytter Amigaens multitasking. Programmet fortsætter altså umiddelbart med den næste kommando, samtidig med at dataene sendes. Men pas på! Når programmet slutter, afbrydes transmissionen, og de data, som endnu ikke er sendt, går tabt. Med kommandoen Serial Check kan man imidlertid kontrollere om alle data er sendt. Programmet i boks 1 vil altså blive hængende i Do..Loop-sløjfen indtil sidste bogstav er sendt.

### Modtage data

Der findes også to kommandoer, som kan modtage data. Serial Get og Serial Input\$. Den første modtager en byte, den anden en hel string, d.v.s. alle de bytes, som er ankommet ved porten, siden kommandoen sidst blev kaldt.

Hvis der ikke er ankommet data ved porten, vil Serial Get levere værdien -1, mens Serial Input\$ leverer en tom string ("").

Begge kommandoer skal normalt kaldes rimeligt ofte i en sløjfe. Hvis de ikke kaldes tit nok, vil portens puffer nemlig blive fyldt, hvilket resulterer i en fejlmelding.

## Boks 1: Program-eksempel

```
Rem Et program som viser brugen af serial extension
Serial Open 0,0 : Rem serielle port åbnes
Serial Speed 0,1200 : Rem 1200 Baud
Serial Bits 0,7,1 : Rem 7 data-bits 1 stop bit
Serial Parity 0,0 : Rem even paritet
X$="Dette er string nr 1"
A=Varptr(X$) : Rem find adressen på X$
Serial Out 0,A,21 : Rem send X$
Do : Rem vente til alle data er sendt
Exit If Serial Check(0)
Loop
Serial Send 0,"Dette er string nr 2" : Rem send en string
```

```
Do : Rem vente til hele string'en er sendt
Exit If Serial Check(0)
Loop A$=Serial Input$(0) : Rem modtage en string
Print A$ : Rem vise den modtagne string
Do
A=Serial Get(0) : Rem modtage en byte
If A>-1 : Rem hvis der var en byte...
Print Chr$(A) : Rem så vis den på skærmen
End If
Exit If A=13 : Rem afbryd ved return
Loop
Serial Close 0 : Rem luk interfacen
```



# GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



Henrik Pedersen

## "Frugt"

Efter utallige opfordringer har mange læsere sendt ind til Gallery. Jeg tror især det hjalp med vores trussel i sidste måneds hotline!

Men nu skal vi tale om denne gangs vinder:

Henrik Pedersen  
Huslodsvej 51, 1 tv.

7000 Fredericia

som med billedet frugt (med direkte) løber af med de første 500,- af præmiepuljen. Det er et meget fint motiv, med lette farver som står godt til det akvarellagtige som Henrik har formået med musen. Jeg synes især det er dejligt at se billeder der ikke relaterer til computere, spaceships, drager, sværd og hvad jeg ellers får ind med posten i store mængder. Dermed ikke sagt noget negativt, men en konstatering er det dog at de fleste "Gallerister" foretrækker det eventyrlige- og science fiction-prægede. Men denne gang har jeg valgt en helt anden boldgade, hvor "Frugt" er et strålende eksempel!

Og så nærmer vi os jul, om vi vil det eller ej!  
Vivi Fæster  
Anderupvænget 15  
5270 Odense N

husker os på det med denne lille hyggelige julemand. Billedet Santa Claus kunne ikke komme mere passende end i denne måned. Mærkeligt var Vivi den eneste der tænkte i jule-baner!

Det skulle da lige være  
Søren Ole Nielsen  
Nørregade 64  
3390 Hundested

som har sendt dette pragtfulde landskab fra julemandens eget land Grønland. Med hundeslæde og sneklædte bjerge har Søren fået en fin stemning frem og jeg er især imponeret over den flotte skygevirkning i forgrunden. Præmie også på vej til Søren.

Et stort spring tager vi med næste billede: Future-HackSplæt! som er lavet med inspiration fra rollespillet Shadowrun. Jeg kender desværre ikke dette spil, men får at vide i medfølgende brev, at det handler om at kunne kommunikere med computeren ved at forbinde den direkte til hjernen. Uhyggelig tanke!!! Det ser da heller ikke særligt rart ud på billedet tegnet af Søren Lundgaard  
Emdrup Kærvej 1  
2400 København NV

Emil Carstens  
Solsortevej 42  
9982 Albæk

har lavet billedet Zebra med en meget flot baggrund som må siges at være hovedårsagen til at jeg tog billedet med. Der kunne godt have været arbejdet mere på blerjet og zebræen, især da jeg kan se at du har gjort dig umage ved himlen.

Rune Degelt  
Kalmargade 53  
8200 Århus N

har også lavet en interessant baggrund i billedet Damned Gull og er altså en af de mange heldige vindere der kan få offentliggjort deres tegninger her i bladet. Den mindre heldige må siges at være manden med den lange næse!!!

Sidst men ikke mindst kommer billedet "Klovne i skov" som Bente Jensen  
Hallingparken 17, 1 tv.  
2660 Br. Strand  
har lavet sødt og nuttet. Vi ses forhåbenligt næste måned hvis I bliver ved med at være så flittige...



**Klar med endnu engang friske tilbvd fra læserne  
til Det Computers Gallery-sider**



**"Santa Claus"**



**"Hunde og eskimo"**



**"FutureHackSplat"**



**"Zebra"**



**"Damned Gull"**



**"Klovne i skov"**



# Indtryk fra Amiga Expo i Århus

**Amiga Expo i Århus blev en stor succes - så stor at vi allerede nu går med planer om at gøre det om til næste år.**

Hvis du ikke var der, er det din egen skyld. Amiga Expo, den store Amiga-messe der normalt bliver holdt på Sjælland, blev et brag af en udstilling i Århus.

Der var simpelthen PROPPET med mennesker, der var nysgerrige, ville købe noget billigt, se Trine Michelsen eller Hugo, eller bare være hvor det skete. For det VAR her det skete.

Men læn dig nu tilbage og genopfrisk de rare minder fra en hektisk messe, eller læs om den for første gang - vi ses måske næste gang!



En enkelt computerklub havde fået en stand på Expo: X-DOS (udtales cross-dos) fra Esbjerg. Klubben spænder bredt: Fra programmering i Assembler, C og Amos til DTP, musik og tekstbehandling. "Vi kommer også næste gang - når det bliver i den store sal", sagde X-DOS formand, Svend Erik.



"Ikke dårligt - men indtil videre dårligere end i København", mente Klaus Bergstrøm, Betafon, da vi talte med ham midt på Expos anden dag.



Kirk Moreno-folkene kunne afsløre det første fuldt dansk-producerede CDTV-produkt, "PREY". Spillet udmærker sig bl.a. ved at være forsynet med tale på adskillige sprog - herunder dansk.

Udstillingen igennem blev der arrangeret konkurrencer i kamp-sekvenserne fra PREY. Deltagernes anstrengelser blev vist på storskærm. Så der var ikke mulighed for at kvaje sig i ubemærkethed. 23



Naturligvis havde "Det nye Computer" sin egen stand på Expo, hvor vore læsere kunne møde deres forbilleder. Ind imellem de mange samtaler blev en del af dette nummer låvet på messen.



På Euro Activ-kædens stand havde Flemming Lauridsen travlt med at lange varer over disken. Han og hans kolleger var fuldt ud tilfredse med Expo, som for dem blev en endnu større succes end ventet.



"Hvordan vi har det? Vi har det varmt!"

Sådan lød meldingen fra Mogens Larsen på Amiga Warehouses stand. Men det gik også godt. Da den første dag var slut, havde forretningen solgt mere, end man havde regnet med for hele messen.



Virtual Reality-maskinen var et af de største tilløbsforestillinger på Expo. Interesserede måtte dog væbne sig med tålmodighed, der var nemlig en til to timers kø! De mest fanatiske stillede sig med det samme bag i køen, når deres tur var forbi.



## Interview med karaoke-vinderen

Blandt alle de andre shows, der var på AE-Århus, var der bl.a. en Karaoke-konkurrence. Vinderen blev Chetana på 21, der kun har sunget i en karaokekonkurrence en gang før, og ellers kun hjemme! Ikke desto mindre klarede hun sig formidabelt under den hårde kamp om 1. stk. Amiga CDTV. Konkurrencen blev selvfølgelig også afviklet på en CDTV.

Chetana's vil på musik-konservatoriet, så det er ikke ambitioner den unge dame mangler. Hun har aldrig 'leget' med computere før, men glæder sig til at lege med CDTV'en.

Juryen lagde stor vægt på at hun sang flot, og ikke behøvede at læse teksterne, hun sang nemlig to sange fra hendes store idol, Whitney Houston.

De fire andre der deltog var absolut ikke dårlige, det var fire MEGET flotte præstationer.



# TEGNE-TID!

**InterPaint er et tegneprogram og et af de få nye C-64-programmer. Vi undersøger om det er en krusse-dulle-kradser eller en Gaugain-generator.**

Af Christian Sparrevohn

Mennesket har været interesseret i at tegne lige siden en hulemand kiggede på sine stenkolde vægge og syntes, at der manglede et eller andet, der kunne lyse lidt op. Og så gik han i gang med at svinge kulstykken.

Efter denne pionerindsats har utallige kunstnere uodødeliggjort et endnu større antal landskaber, et utal af frysende nøgenmodeller og flere frugtopstillinger end nogen levende person nogensinde ville kunne gnaske sig igennem.

Men maleren behøvede heller ikke at filosofere så meget over det, når han stod bag sit staffeli med en palette, en alpehue og et udtryk i øjnene, der både afspejlede koncentration, inspiration og irritation over alle de forstyrrende faktorer, der gjorde det så svært at være en ægte kunstner.

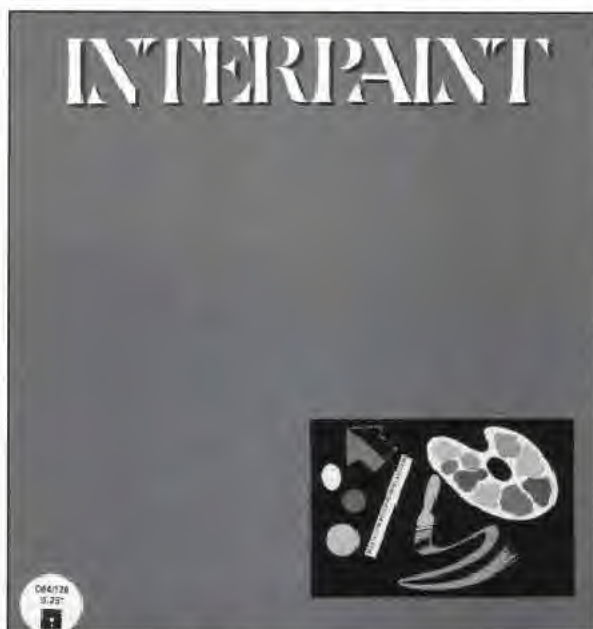
Den slags problemer behøver man ikke at have i dag. Har man en computer af snart sagt en hvilken som helst type, kan man med et tegneprogram undgå regnvejre, malerpletter og rystende hænder. Her kan man frit viske det ud, der ikke helt blev som man ville have det.

Efter at Amigaen er dukket op, er der mange der har glemt, at man faktisk kan lave nogen ganske pæne ting på en Commodore 64. Der har ikke været et tegneprogram til "brødkassen" i lang tid, men danske InterActivision, der er i fuld gang med at lave en hel serie af seriøst software, har med InterPaint forsøgt, at gøre noget ved den sag.

## Vi spidser penslen

Efter at have læst manualen, der er informativ men skæmmet af lidt klodset sprog og en række stavefejl, er man klar til at gå igang. Det fremgår ret tydeligt, at InterPaint ikke er et, men flere forskellige stykker grafisk værktøj, der alle kan vælges direkte fra opstartsmenuen. Men InterPaint får man en Hires-editor, en FLI-editor, en karakter-editor og en sprite-editor.

Styringen i programmerne er til gengæld ret ens. Man kan anvende et joystick til at aktivere ikoner



og trække rullegardiner ned - og den effekt er langt bedre end i InterWord. Som et alternativ kan man tilslutte en Amiga-mus, men med nogle besynderlige resultater - hvis der skal indtastes tekst eller tastaturet skal bruges på nogen anden måde, skal musen pilles ud af porten. Glemmer man det, opstår der problemer, og selvom manualen advarer imod det og omhyggeligt prøver at overtale folk til at huske at afmontere musen, glemmer man det nemt, for det er ikke særlig logisk. Joysticket virker nu også helt fint.

Enkelte features går igen i flere af programmerne. Bl.a. er det muligt at formatere en diskette, slette en fil o.lign. Der er også mulighed for at kommunikere med andre (oldgamle) tegneprogrammer som Koala-paint og Doodle, så hvis der skulle være nogle gamle ting, du gerne vil kigge på igen, er der mulighed for det.

## Højopløsning

Hi-Res-editoren er det, de fleste vil forstå som et normalt tegneprogram. I bunden af skærmen er der 16 farver og ti symboler, der nemt giver dig mulighed for at teg-

ne cirkler, kasser, elipser, osv. Der er mulighed for at zoome ind, så man kan gøre noget ved de små detaljer, og hvis man skulle begå en fejl, kan fortryde den sidste ting. Der er også mulighed for at tage et enkelt stykke af tegningen ud, for derefter at flytte den, rotere den, kopiere den eller spejle den - eller endda bruge den som pensel. Blandt de andre funktioner i menubaren er der mulighed for at variere opløsningen, skrive ud og ændre baggrundsfarver. Alt ialt et udmærket tegneprogram, der er nemt at gå til, men f.eks. savner muligheden for at kunne indsætte tekst.

## FLI?

InterPaint har også en FLI-editor, der står for Flexible Line Interpreter. Manualen forklarer kryptisk, at et FLI-billede ikke kun består af grafik, men også af programmering. I virkeligheden skulle det betyde, at man med visse restriktioner kan blande farver på en ny måde.

Meningen er hovedsageligt, at man skal load et Hi-Res-billede ind i FLI-editoren, for så i den at kunne lægge nogle ekstra farvedetaljer på. Det kan gøres stort

set smertefrit, selvom man skal passe på med de 12 yderste punkter i venstre side, der ikke rigtigt vil indordne sig.

FLI-editoren appellerer helt klart kun til de grafikere, der virkelig tager sig selv og deres billeder seriøst. Den slags investerer jo nok i en Macintosh eller en Amiga, og slipper for de naturlige hardware-problemer, der er på en C-64.

## Karakter-skuespiller

En karakter-editor kan desværre ikke bruges til at fumle lidt med et dårligt karakterblad, men er derimod beregnet til ændre de bogstaver og andre tegn, du ikke er tilfreds med.

Dermed kan du lave nogen af de sjove grafiske tegn, en C-64 er udstyret med, om til fredstegn, hjerter og andre usmagelige ting. Eller lidt mere brugbart - du kan lave æ, ø og å. Karakter-editoren giver mange muligheder for at spejle, kopiere og give bogstaverne flere farver (en ret flot effekt).

Men før du bliver alt for begejstret, skal du huske, at så snart du slukker maskinen, er alt ved det gamle - ingen æ, ø og å. Til gengæld kan du gemme karakter-sættet, og måske load det ind i et andet program.

## My choice is sprite

Sprite-editoren er ret morsom. Man tegner en figur, og sætter ham ind i et frame. Ved næste frame ændrer man lidt, og bliver på den måde ved, til man har en lang række billeder, der kan afspilles som en tegnefilm. Det er den slags sprites, der er i alle actionspil, og det er nemt at opnå gode resultater. For at man ikke skal tegne det hele om hver gang, kan man kopiere sin figur, spejle, rotere, lægge nye farver på osv. Styringen er lige så intuitiv som i de andre programdele, og sprite-editoren virker faktisk næsten som den bedste ting ved InterPaint.

## Konklusion

Med InterPaint har InterActivision vist, at de godt kan lave god software til C-64. Problemet er, at de sidste tre programdele henvender sig til folk, der kan bruge arbejdets frugt i andre sammenhænge og i andre programmer. Hi-Res-editoren er godt bygget op, men kunne godt have lidt flere funktioner.

Men helhedsindtrykket er positivt, og InterPaint er en grafisk pakke, der gør Commodore 64 zere.

## Fakta:

InterPaint, kun disk, vejl. pris kr. 295,-



# Sylte til øregangene

SuperJam er ikke et "normalt" sequencerprogram, hvor alt skal indspilles fra bår bund. I SuperJam har du dit eget superband på 6 "musikere" der behersker mere end 60 forskellige stilarter og 16 variationer af disse. Den måde programmet arbejder på giver "det at have sit eget band" virkelig mening. Du behøver ikke at være komponist for at lave din egen musik, du kan få dit band til at inspirere/hjælpe dig ved at lade det spille forskellige stilarter, akkorder, tempi og lyde, og derved gøre det nemmere og sjovere at lave musik. Du kan naturligvis også lave dine egne stilarter. Med SuperJam bliver du produceren.

## Turbosound

SuperJam indeholder samples i det såkaldte Turbosound. Med turbosound kan du spille med 8 stemmer på en standard Amiga og 16 stemmer på f.eks. en Amiga 3000. Grunden til at Turbosound kan spille med flere instrumenter end de normale 4 i Amigaen, er at instrumenterne er lavet med en sample for hver tone, i stedet for en sample pr. oktav (12 toner). Det betyder at Turbosound bruger en mængde hukommelse. Med Turbosound-editoren kan du arbejde med og ændre importerede iff-instrumenter, men med de medfølgende instrumenter vil behovet være dækket for de fleste. Der medfølger 60 lyde: f.eks. basser, akustisk guitar, elguitarer, piano, elpiano, orgler, horns, brass, trommesæt m.m.

## Understøtter MIDI

Selv om SuperJam kan gøre brug af Amigaens indbyggede lydchips, og det ikke er nødvendigt at bruge anden hardware, understøtter programmet også diverse MIDI-instrumenter: Ensoniq SQ1 og Ensoniq SQ2+, Proteus 1, Kawai Spectra m.fl. (se fig. 1). Hvis dit instruments opsætning ikke er i blandt de medfølgende "setups", kan du blot lave dine egne og save dem både som "setups" og i preferences. Ved at vælge f.eks. Sq1 vil du på skærmen direkte kunne bladre/vælge i lydbiblioteket på Sq1. Du kan også lave din eget trommeopsætning i "create drum map".

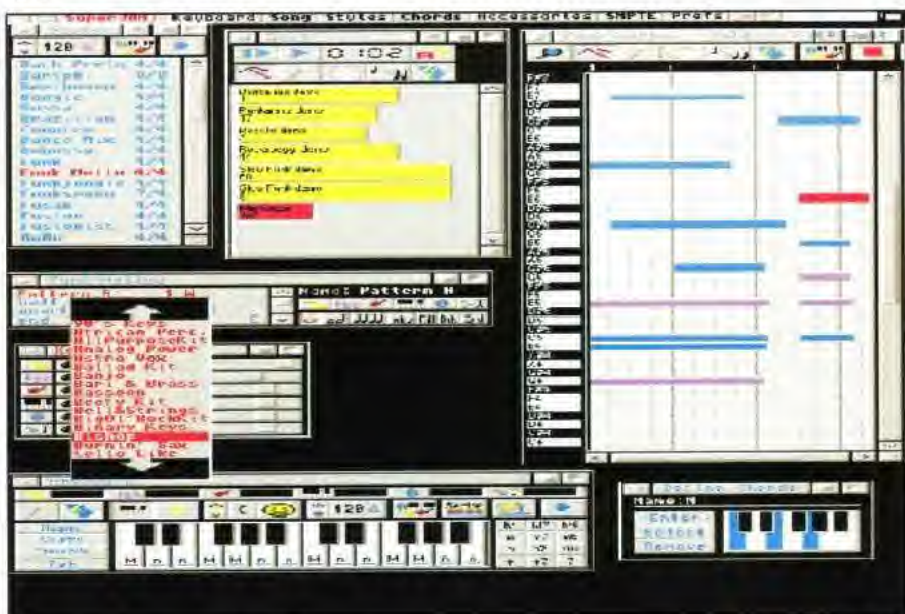
## Faciliteter

Et keyboard på skærmen, der kan kontrolleres med mus eller keyboard. 60 justerbare stilarter

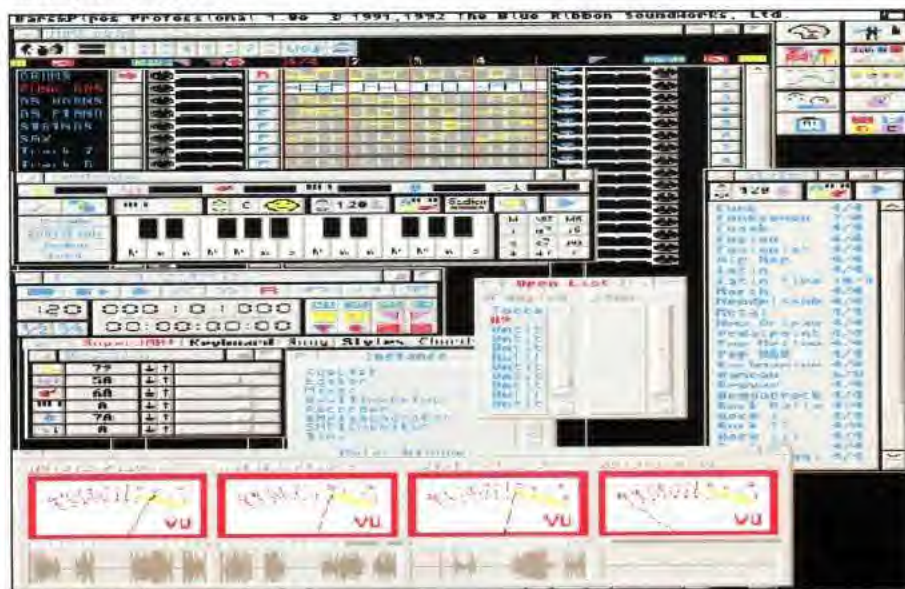
(styles). Færdiglavede musikarrangementer og harmonisering. Ubegrænsede akkordtyper: dur, moll, +, dim, osv. Real-time styring af patterns, rytmer, tempo, tonearter og akkorder, direkte til disk playback, også fra floppydisk, grafisk sang-konstruktion, og arrangement, skriver i SMUS og MIDI-formater og meget mere.

**The Blue Ribbon Soundworks, Ltd. U.S.A. er kommet med et nyt og meget anderledes musikprogram: SuperJam. Vi har taget en smagsprøve.**

Af Gert Sørensen



SuperJam er meget overskuelig. Bemærk i venstre side (over keyboardet) muligheden for at se/vælge instrumenter til dit band.



I venstre side ses øverst bandet, nedenunder nogle af stilarterne. Til højre 4 samplede, editorbare kurveformer af de i alt 6 instrumenter. Hvert instrument indeholder en editorbar sample pr. tone.



## Kompatibilitet

SuperJam kan integreres med alle funktioner i Bars and Pipes sequencerprogrammerne (se fig. 9), det kan synkroniseres via MIDI-TIME-CODE, og MIDI-clock til andre sequencere og musikprogrammer, og det kan synkroniseres til andre multi-tasking Amiga programmer (Scala som Accessory) eller andre programmer via ARexx.

## Konklusion

Vi hører tit den tåbelige påstand at Amigaen kun er til spil. Så det er på tide at banke en pæl gennem denne påstand. Danske brugere af det i USA, mest foretrukne sequenceprogram: Bars and Pipes Professional 1.0e (den sequencer, der kan mest på

nogen computer overhovedet, iflg. eksperterne) har længe kendt til Amigaens musikfaciliteter, det har bare været et problem at mange ikke har sat sig 100% ind i programmet, og som følge deraf ikke udnyttet det fuldt ud.

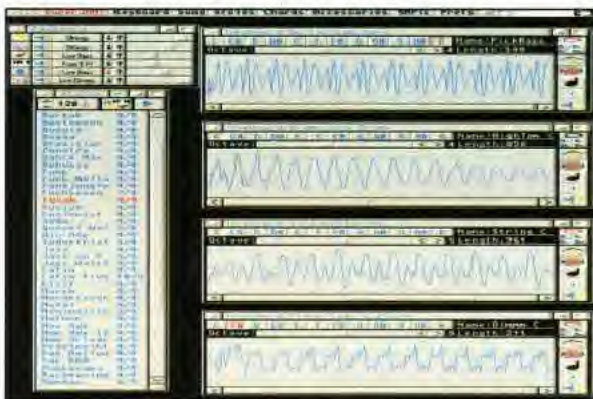
Det er jo ikke nok at tage et par toner på tastaturet og så sige: "Der er ikke meget musik i det!" Nej, viden er magt, og nu er det på tide at Amiga-musik-folket kommer op på tangenterne og markerer sig. Jeg er sikker på at SuperJam enten som "stand-alone-program" eller integreret i Bars and Pipes Professional vil være med til at bringe Amigaen hen hvor den hører hjemme: nemlig i førerpositionen.

## Fakta:

SuperJam, pris kr. 849,-



Et af gardinerne i TurboSound editoren. Nederst til højre ses bandet: trommer, bas, piano, guitar, strings og solo, med skydepotmetrene i højre side kan du indstille lydstyrken på instrumenterne (digital mix). Med de op- og nedadgående pile kan du skifte oktav.



Bars and Pipes, SuperJam og Studio 16 (12/16 bit harddiskrecording). 3 forskellige musikprogrammer der "kører" som et program - en Amiga-specialitet!

## Sidste nyt

Der er bl.a. følgende nyheder i SuperJam 1.1: Stereo TurboSounds. To oktavers akkorder. Split akkorder med bas i bunden og andre instrumenter i toppen. Visual volume og panorering. Mange grooves pr. stilart. Eksisterende stilarter udvidet til at kunne understøtte mange grooves. Endnu flere stilarter. Forbedret grafisk design incl. workbench 2.0 style front/back buttons, public screen og virtual screen size.

# LOTUS-konkurrence!

Træt af at skulle låne din lillebrors løbehjul, når du skal invitere en pige i byen? Irriteret når din far ikke vil låne dig den nypudsede Skoda?

Hvorfor dog ikke springe ind i en supersonisk Lotus-sportsbil, med masser af gear, en motor der vil gøre ethvert stereoanlæg stumt, og med sportsdæk, der vil få Viborg-dæk til at ligne baderinge?

Sådan noget er bare dyrt, og selvom DNC naturligvis har forbindelser og indflydelse i alle førende brancher, kan vi ikke låne dig en bil. Til gengæld kan vi, i samarbejde med Gremlin, skaffe dig deres splinternerne superspil Lotus III - og det helt uden at du behøver at spekulere over, om det vil have kedelige konsekvenser for din tegnebog.

Der er 10 vindere, der alle vil få signerede eksemplarer af spillet, og alle mulige Lotus- og Gremlin-bannere, plakater, badges og alt det andet, du skal bruge for at vise verden, at du har foden på speederen på en Lotus.



## Her er spørgsmålene:

1. Hvad er navnet på den revolutionerende designer-bil, der er med i Lotus III?
2. Hvad er navnet på den effektive track-designer, der er med i Lotus III - The Ultimate Challenge?
3. Hvor mange forskellige baner er det muligt at lave i Lotus III - The Ultimate Challenge?
4. Hvilke biler var med i Lotus Esprit Turbo Challenge og Lotus Turbo Challenge II?
5. Hvor mange forskellige landskaber er der i Lotus III?

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

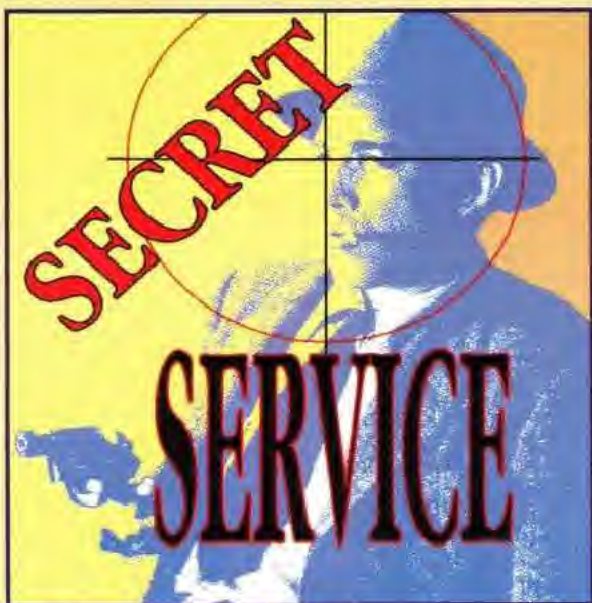
Computertype: \_\_\_\_\_

Kuponen sendes til:

**Det Nye Computer**  
**St. Kongensgade 72**  
**1264 København K**  
**Mærket "Lotus III"**

Deadline for indsendelse af dine svar: 1/1-1993





**Endnu en portion hjælp til dem, der er faret vild.**

## PUSHOVER

Der er en spilpræmie på vej til Bo Nexø for disse koder til Oceans lille puzzler. Vi starter fra bane 20.

20 - 15362	21 - 15878	22 - 14854	23 - 14342
24 - 10246	25 - 10758	26 - 11782	27 - 11270
28 - 09222	29 - 09734	30 - 09719	31 - 08206
32 - 24590	33 - 25102	34 - 26126	35 - 25614
36 - 27662	37 - 28174	38 - 27150	40 - 30734
41 - 31246	42 - 32270	43 - 31758	44 - 29726
45 - 30238	46 - 29214	47 - 28702	48 - 20510
49 - 21022	50 - 22046	51 - 21534	52 - 23582
53 - 24094	54 - 23070	55 - 22558	56 - 18494
57 - 19006	58 - 20030	59 - 19518	60 - 17470
61 - 17982	62 - 16958	63 - 16446	64 - 16447
65 - 16959	66 - 17983	67 - 17471	68 - 19519
69 - 20031	70 - 19007	71 - 18495	72 - 22591
73 - 23103	74 - 24127	75 - 23615	76 - 21567
77 - 22079	78 - 21183	79 - 20671	80 - 28863
81 - 29375	82 - 30399	83 - 29887	84 - 31935
85 - 32447	86 - 31423	87 - 30911	88 - 26815
89 - 27327	90 - 28351	91 - 27839	92 - 25791
93 - 26303	94 - 25151	95 - 24639	96 - 08255
97 - 08767	98 - 09791	99 - 09279	



## LURE OF THE TEMPTRESS

Thomas Vibæk Nielsen får en spilpræmie for den KOMPLETTE løsning til det flotte adventure fra Virgin

Fra cellen skal du trække i falken og gå så tæt på døren som du kan. Så når vagten går ind, forlader du cellen med det samme. Når du er gået skal du lukke og låse døren, så han ikke kan straffe dig. Snak med fangen og han vil bede om vand. Gå til vagtrummet og tag kniven og flasken. Undersøg tænden og aktiver tappen. Skær sækken op og undersøg den. Gå til fangen i torturkammeret, skær ham fri. Gå tilbage til Outer Cell og giv flasken til fangen, der hænger der. Bed Ratpouch om at skubbe til murstenene og følg efter ham.

Du er nu i Sewer Outlet. Gå til The Forge, tag fyrstøjet, snak med Luthern og gå hen til Severed Arms. Snak med Elleain, snak med Mallin i det grønne tøj, og han vil give dig en metal-barre. Tag den med til Village Shop og giv den til Ewan. Fra ham får du penge og en ædelsten. Gå til Magpie Tavern, snak med Markus, bestik ham, og snak med ham igen. Tal med Mallin, gå tilbage til The Forge, snak med Luthern, gå tilbage til Magpie Courtyard og snak med Grub (der ligger på jorden). Spørg ham om den sorte ged, snak endnu engang med Luthern, gå til Severed Arms og snak med Elleain. Fra hende får du Diary, som du skal undersøge. Gå herefter tilbage til Magpie Tavern og giv ædelstenen til Nellie. Hun vil give dig en flaske, som du kan drikke fra. Find smeden, giv flasken til Luthern og han vil tømme den for dig. Gå til markedspladsen og giv dirken til Ratpouch. (save dit spill!)

Kig på døren og du vil se et nøglehul. Bed Ratpouch om at bruge sit nye værktøj på låsen.

Du er nu i Taidghs hus.

Kig på Aparatus, tænd oliebrænderen med fyrstøjet og brug flasken sammen med hanen.

Gå til Middle Street og drik fra flasken. Gå ind af døren og snak med Skoris. Du vil nu møde pigens. På dette tidspunkt kan det være sjovt at snakke med en masse forskellige mennesker, men når du er træt af det, skal du gå hen til borgmurene. Snak med Goewnie i Workshopen. Gå til

Blackfriars Row og kig på sedlen. Find Mallin og snak lidt med ham (til en afveksling!) Han vil give dig en bog, som du skal give videre til Toby i Monks Lodge - efter at have snakket med ham. Toby fortæller dig hvordan du bekæmper Selena. Gå hen til Aph Workshop. Snak lidt med Goewin, fortæl hende at det er for en drage, men hun har ikke Cowbane (??? - Red.)

Enten kan du selv finde Cowbane, eller også taster du følgende kommando ind: "Tell Ratpouch to go to the forge and then ask Catrione for Cowbane and then go to smithy street and then get cowbane, finish" Når du har fået det skal du give det til Goewin, snak lidt med hende, så du får det nødvendige, snak igen og gå til Severed Arms. Snak med Ulfar og gå hen til Weregate. Snak med Gargoylerne, gå tilbage til Goewin og snak med hende. Hun møder dig senere ved porten, snak lidt mere. Gå ind og leg med krani-erne, og du kan bede hende om at skubbe til dem.

Nu skal du ind og kæmpe, så save først. Tricket er at pegede musepilen på Diemot og...

Du vil nu møde dragen. Brug din potion på den og snak med den, prøv at overtale ham til at hjælpe dig. Forlad hulen når du har fået øjet.

Snak med Goewin, gå hen til the Forge og snak med Luthern og Mellen. Gå hen til markedspladsen, og når du ser Skorlen gå ind i forretningen, skal du spionere gennem vinduet. Når den går ud igen, skal du snakke med den. Gå ind i forretningen og snak med Ewan. Skorlen vil tage dig med til borgen. Undersøg Cask (i venstre hjerne) og du ser en Bung. Gå hen til køkkenet, tag tængerne, kig på skroget, tag fedtet og snak med Minnow. Fortæl ham at du er kommet efter Selena, snak med Minnow igen og bed ham om at fortælle sin mester at der er nogen nede i vinkælderen. Når han er gået, skal du til venstre og brug tængerne på Bung. Skynd dig at gemme dig i højre hjørne. Skorlen kommer ind og kigger på vinene...gå hen til portrummet og brug fedtet på håndtaget. Sig til Mennon, at han skal trække i håndtaget, og når han gør det, skal du aktivere Winch. Porten er åben, og her kan det betale sig at save. Efter du har passeret ham skal du til venstre, og du vil se Selena...

Denne måneds spilsponsor er Microprose

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE



## MONKEY ISLAND II

Vi forlod vores ven Guybrush lige efter, at han havde fundet det andet kortstykke...

Søj! nu tilbage til Scabb Island og gå ud på kirkegården, brug krypt-nøglen med krypten og gå ind. Læs nu "Book of Quotations", som du stjæl fra Fatty, find den rigtige sætning og åben den rigtige kiste. Tag asken fra kisten og gå hen til voodoo-damen ude i sumpen. Find "Ash 2 Life" på reolen, og tag den ned fra hylden. Du får at vide, at det er en model, og bliver tilbudt den rigtige version. Tag den med tilbage til krypten og brug den på de jordiske rester af manden. Efter at have fået lidt mere substans, siger manden mærkeligt nok, at han gerne vil have dig til at slukke komfuret - og han giver dig en nøgle. Den tager du med hen til fyrtårnet, lukker op og slukker komfuret. Tag tilbage til krypten, genopliv den porselemand med "Ash 2 Life" og modtag, som tak for hjælpen, det tredje stykke kort.

Søj! til Phatt Island og sæt reklamen fra Kate op på Wanted-plakaten, der ellers bærer dit eget billede. Efter denne bøllestreg gør du klogest i at trække dig lidt tilbage, og Kate vil blive pågrebet. Gå hen til hende i fængslet, tag hendes kuvert og tag al den near-grog du finder. Gå ud på kortet, ud til vandfaldet og brug åben med pumpen, gå igennem hullet ved vandfaldet og igennem tunnelen. For enden er en hytte, og beboeren udfordrer dig til en drikkekonkurrence. Når groggen bliver stillet foran dig, skal du hurtigt hælde den ud ved træet og fylde op med Near-Grog.

Gå hen til spejlskabet, og sæt spejlet på plads. Gå udenfor huset og åben vinduet. Kig lidt nærmere på statuen gennem teleskopet, og læg mærke til, hvor lyspletten placerer sig. Det punkt skal du skubbe i bund, og du skulle gerne få det fjerde kortstykke.

Tag til Wally og få ham til at sætte kortet sam-

men. Tag til voodoo-damen og hent Wallys bestilling. På kanten af sumpen, efter dit besøg, skulle der gerne være en kasse - den hopper du ind i...

### 3. del - LeChuck's fort

Start med at gå til højre op af trapperne. Gå igennem gangen mod højre til du kommer til et rum med tre knogleskulpturer. Tag et kig på papirstykket. Du skal trykke på den skulptur, der passer til første vers, og sådan fortsætter du hele vejen igennem de hemmelige døre, indtil du kommer til en stor port med masser af hængelåse. Den skal åbnes.

Nu bliver du taget til fange af LeChuck, og bliver hængt op sammen med Wally i en maskine, der ville få Storm P til at vende sig i sin grav. Brug sugerøret med den grønne drik og spyt på skjoldet til højre, indtil du rammer lyset. Til sidst stryger du en tændstik - god rejse!

### 4. del - Dinky Island

Rejs dig op, gå til højre og begynd at snakke med Herman. Når du er færdig med at snakke, skal du samle Martini-glasset og flasken op. Flasken skal du åbne med den sten, du landede på. Glasset skal du fylde med havvand, og hælde det ud på "Stilt". Saml kobenet op og brug det til at åbne tøndens med. Gå ind i junglen, gå til venstre til du kommer til et træ, hvor der hænger en pose.

Her skal du bruge den knuste flaske til at åbne posen med, og hælde vandet ud over den kasse, der nu gerne skulle blive synlig.

Gå tilbage til den første skærm i junglen og til højre. Tag rebet fra kassen, åben kassen med kobenet og tag fat i dynamitten. Gå tilbage til papegøjen og giv den alle kiksen. Som tak fortæller den dig, hvilken vej du skal gå. Følg papegøjens anvisninger, og før du ved af det, er du ved et stort kryds, du skal begynde at grave ud. Herefter skal du tænde dynamitten og smide den

ned i hullet. Når det hele er eksploderet, skal du binde rebet til kobenet, og slynge det op mod "Metal Rods".

Efter scenen er du i et mørkt rum, og skal finde stikkontakt. Når det er sket, vil du opdage LeChuck, der desværre har tænkt sig at sende dig rundt i hele komplekset med sin voodoo-dukke. I et af rummene er der to skeletter, og herfra skal du tage din førs kranie. Åben skuffen i bordet til højre, og tag kanylen. Åben skraidespanden og tag indholdet.

I rummet med alle kasserne, skal du åbne de kasser, der står for dem selv, og tage ballonen, øllet og dukken.

I rummet med helium-flasken skal du fylde begge handsker og ballonen med helium, og når det er gjort, skal du gå hen til grog-automaten og hive i montretur-knappen. Når LeChuck kommer og bukker sig ned efter montren, skal du hugge hans underbukser.

Næste gang du ser LeChuck, skal du SKYNDE dig at give det lommeterklæde, du fik af Stan - LeChuck er nemlig lidt forkelet. Gå til elevatoren, og tryk på knappen. Gå ind, og når LeChuck så kommer, skal du skynde dig at hive i håndtaget. Døren vil lukke, og du vil klappe noget af hans skæg af. Nu har du alle ingredienser til en ny voodoo-dukke, og når du er nået op og ud på gaden, skal du putte dødningshovedet, underbukserne, lommeterklædet, skægget og dukken ned i posen fra voodoo-damen. Gå til elevatoren igen og brug håndtaget. Gå ud af elevatoren og +vent, til LeChuck kommer... Skynd dig at gennemføre dukken med kanylen, og følg efter LeChuck. Tag benene af ham og...

Tillykke! Du er færdig.

Tak igen til Jakob og Rasmus Olesen, men også til alle de andre, der har sendt løsninger ind.

## CHUCK ROCK

En række koder til den stengamle titel fra Tommy Jørgensen, Fredericia.

Prøv at taste følgende ind mens titelmelodien spiller:

"ESTRANO" - for at kunne flyve med venstre shift-tast

"MORTIMER" - for at kunne vælge zone med funktionstasterne.

"TURN FRAME" - for at kunne vælge level

"FAST AINT THE WORD" - uendelig energi

"UNCLE SAMS" - uendelig energi

"LIFE IS MY DREAM" - uendelig energi

"SHE LOVES CLEANING WIND-OW" - uendelig energi

"ITS FAIRY BOWBELZ" - uendelig energi

Hvad forskellen er på de fem nederste og hvad en Bowbelz er, får vi nok aldrig at vide.

## ADDAMS FAMILY

Først skriver du koden BL#R#. Du får nu fem hjørter og i det midterste rum i "dør-pyramiden" kan du nu gå igennem døren til den sidste bane. Men før du skynder dig derhen skal du gå ned i -det nederste venstre hjørne af "pyramiden" og åbne den hemmelige dør. Du får nu 3 ekstra-liv. Nu skal du gå op i det øverste venstre hjørne af rummet og åbne den hemmelige dør der. Du kommer nu ind i et stort skatkammer. Så skal du gå hen og tage en "turbo-

ske" og en "propel-hat", så du kan flyve op til den øverste dør. Når du er gået om bag den skal du flyve op til øverste dør her. Bag den er der 19 ekstra liv.

Der en spilpræmie på vej til Christian S. Laustsen fra Herning

## CIVILIZATION

Det vrirler ind med tips til Microproses episke udspil.

Denne gang er det Brian Wolter fra Gråsten, der gerne vil give et par råd med på vejen.

Start med at finde et egnet sted til din første by. Vælg et sted ved havet, og dyrk 2-3 feltet rundt om det sted du har valgt at placere din første by. Lav derefter til bueskytte-enheder til beskyttelse. Opfind Horseback Riding som det første, og du bliver i stand til at lave kavalleri. Lav to-tre enheder og send dem ud for at opdag. Hvis du ser en by fra en fremmed civilisation bør du samle nogle enheder og overtage den, freden kan vente!

Det gælder om hurtigst muligt at få så mange byer som muligt, det medfører nemlig en sund økonomi. Når det er gjort skal du opfinde med alle de penge-resourcer, du har tilovers, slutte fred med de tiloversblivende fjender og udbygge dine byer - først med granary, derefter med markedsplads, så med tempel o.s.v.

Når du så når til det sted i udvik-



lingen hvor du opfinder Knights, bør du igen sætte Tax Rate på 100% og producere baracker og en masse knights. Så går du ud og udsletter et par civilisationer på kontinentet. Når de tilbageværende modstandere beder om fred, bør du først om penge. Forsk på livet løs, indtil du får opfundet tank'en. Der er på det tidspunkt formentlig ikke nogen stærke modstandere tilbage. Sørg for at knuse alle dem, du kan komme til og slut fred med resten. Omkring år 2000 skal du vælge om du vil koncentrere dig om at ødelægge de sidste civilisationer eller om du vil kolonialisere rummet. Hvis du vælger det første, er det bed-

ste at forske på Manhattan Project Wonder og at fremstille lige så mange atomraketter, som dine modstandere har byer... Hvis ikke du er sikker på at du kender alle byerne, skal du bygge Seti Program Wonder og Apollo Program Wonder, så du kan få satte-litbilleder af Jorden. Sæt dine tanks i stilling uden for byerne, bomb dem alle med dine atomvåben og kød ind...

## OG TAK TIL...

Carsten F. Sølvtofte, Harndrup  
Thomas Severinsen, Frederikshavn  
Michael Leeming, Storvorde  
Martin Bangsø, Hjørring

## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.



# TEKNIK BREVKASSE

Ved Lars Jørgen Helbo

## Assign & Resident

For et stykke tid siden meldte en af mine disketter "Read/ Write Error". Jeg brugte som normalt DiscDoctor; men da jeg havde kopieret alt over på en ny disk og erstattet tabte filer meldte computeren disse to fejl:

### Pure bit not set

#### Can't cancel TestDisk for Sys:

I Dos manualen fandt jeg ud af, at kommandoer, der skal residentes pure, skal være mærket pure. (Kan ses med brug af List). Altså:

1. Hvordan aktiveres pure på en fil/kommando?

2. Hvorfor kan man ikke assigne TestDisk til Sys:?  
Søren Andersen  
Tjernebakken 31  
6510 Gram

1. Pure er et flag (p), der ligesom alle andre flag kan sættes eller slettes med kommandoen Protect:

### Protect filnavn p add

Man skal dog være sikker på, at den pågældende kommando virkelig er pure. Derfor er det bedre, at kopiere filerne over fra Workbench med tilføjelsen clone:

### Copy filnavn DF0: clone

Dermed kopieres alle flag uændret med over.

2. Det har vi haft før. Problemet ligger vist i ordet device, som på Amigaen har tre betydninger: 1. et styreprogram (f.eks. trackdisk.device), 2. en ekstern fysisk enhed (df0:, ram:), 3. en ekstern logisk enhed (s:, sys:). Assign tilordner en logisk enhed (første parameter) til en anden logisk enhed, en fysisk enhed, en diskette eller et katalog (anden parameter). TestDisk er en diskette og kan derfor kun bruges som anden parameter, således:

### Assign Sys: TestDisk

Omvendt fungerer det ikke.

## 300 dpi printer

Jeg har lige investeret i en Olivetti JP 150. Den har en opløsning på 300 dpi, men jeg græder mig i søvn over, at jeg ikke kan udnytte den fuldt ud. Hvis jeg skal udskrive et ark med forskellige skrifttyper (d.v.s. graphic print i Workbench) bliver det til noget kærtet juks med en opløsning nær de 25 dpi.

Kun når jeg bruger printerens interne skrifttyper, kan jeg få et godt resultat, men ikke med mere end en skrifttype og størrelse på samme ark. I manualen er der intet nævnt om skaler-bare fonte, men er der ikke alligevel noget, der kan gøres ved det?

Dennis Buus  
Stationsmestervej 100  
9200 Aalborg

Graphic Print overfører skærm-billedet punkt for punkt til papiret. Uanset printerens kvalitet, får man derfor kun skærmens opløsning (ca. 70 dpi).

Din ide med de skaler-bare fonte er helt rigtig. Der skal nemlig bruges én opløsning eller skriftstørrelse til skærmen og en anden til printerens. Problemet er bare, at det ikke kan klares med de programmer, som findes på Workbench-disketten.

Det du har brug for er noget software i samme høje kvalitet som det hardware, du allerede har. Det kunne være et DTP-program; men valget afhænger helt af dine ønsker, behov og ikke mindst økonomi. Spørg derfor din forhandler, eller læs det nye Amiga-katalog. Deri finder du i afsnittet om DTP ihvertfald 4 interessante programmer (de hedder alle noget med "page").

## Checkmate

Lige på og hårdt:

1. Giver CheckMate's A1500 mere end ekstra udv. slot og løst keyboard?

2. Hvad gør add-on-delen?

3. Kan man kun bruge A2000 hardware?

4. Kan man stoppe en A500+ i den?

Jannick Hoy

København 45

Genner

6230 Rødovre

## Lige så hårdt: Glem det!

Der findes flere forskellige udvidelsessystemer til A500, Bodega Bay er en anden. De giver alle mulighed for at bruge A2000 udvidelseskort, de har en stærkere strømforsyning og nogle har et løst tastatur

Det er egentlig udmærket; men se så lige på priserne. Problemet er nemlig, at en A500 med udvidelsessystem koster mere end en ægte A2000. Derfor mit råd: Sælg din A500 gennem vores udmærkede telefon-service, og køb så en rigtig A2000 istedet. Du sparer penge, og i det lange løb bliver du mere tilfreds.

## Modem

Hvor hurtigt et modem kan man få? Hvem forhandler det? Hvor hurtigt skal et modem være, før man skal udskifte sin CPU? Hvilke Amiga terminal programmer kan emulere: Prestel og CEPT? og hvor kan man få fat i dem?

Med venlig hilsen

Peter Wilhelmsen

Klemenservej 3

3760 Gudhjem

Firmaet Multigross importerer et 9600 baud Modem, som ved hjælp af datakompression kan opnå en effektiv transmissionshastighed på op til 38400 baud. Det er (for tiden) den største hastighed, der kan opnås på det almindelige telefonnet.

Op til 19200 baud kan du sagtens bruge den almindelige CPU (MC68000); men ved 38400 vil

det være en fordel med et accelerator-kort. Jeg vil imidlertid anbefale, at du i første omgang investerer i en hurtig harddisk (SCSI) og evt. mere RAM. Hvis du bruger disketter, kan du nemlig alligevel ikke udnytte den større hastighed.

JTAS og Commodore har i fællesskab lavet programmerne Amiga-CEPT og Amiga-Prestel, som begge forhandles af Amiga Warehouse.

Og så et lille råd til sidst. De to programmer, ovennævnte modem, harddisk og acc-kort vil tilsammen koste mindst 20.000 kr. Er det for meget, så brug dine penge på et hurtigt modem, og anskaf terminalprogrammet Term (Fishdisk 725). Det er ganske udmærket.

## Billeder og printere

Jeg har nogle små problemer, som jeg håber i kan løse for mig. Det ene problem går i sin enkelhed ud på, om der findes et program til Amiga, der kan konvertere scannede billeder fra IMG, TIFF og PCX (altså pc format) til almindeligt IFF format.

Det andet problem drejer sig om en printer. Jeg har nemlig "arvet" min fars gamle PC-printer, det er en Commodore MPS 1500C printer, men jeg har ikke en printer driver, der passer til den. Ved du, hvor jeg kan få fat i en?

Sune Christensen  
Herslev Bygade 6a  
4000 Roskilde

På FishDisk 676 findes programmet FBM. Helt præcist er det en samling af billedkonverteringsprogrammer. Med dem kan man f.eks. omsætte farve-til gråtonebilleder eller 24-bit til HAM. Programmerne kan også omsætte fra et format til et andet bl.a. mellem IFF, TIFF, PCX og GIF.

På min Extras diskette er en driver til MPS 1000, som sikkert kan bruges, selvom den måske ikke udnytter alle printerens muligheder. Hvis driveren ikke er på din Extras-diskette, så spørg din Commodore-forhandler, om du kan få en update.

**Vi mødes i "porten":  
Hvis du har spørgsmål til den tekniske  
brevkasse, så skriv  
til: Det Nye COM-  
puter, St. Kongens-  
gade 72, 1264  
København K. Vig-  
tigt! Husk at mærke  
kuverten  
"Disk-Porten".**





# HARDWARE:

## Est. udsalgsløst/10 kort til Amiga 500:

DVP AS500 Amiga 500	1595,00
DVP AS500 Amiga 500 130MB	1595,00
DVP AS500 Amiga 500 210MB	1595,00
AS500 Chipset/Amiga 500 RAM	1595,00

## Roc kort til m. SCSII til Amiga 2000:

DVP 68030 kort 25MHz/1MB Ram	3595,00
DVP 68030 kort 40MHz/4MB Ram	3595,00
DVP 68030 kort 50MHz/4MB Ram	3595,00
DVP 68030 kort 60MHz/4MB Ram	3595,00
Combi Chipset/Amiga 2000 RAM	3595,00
Combi motherboard i. hardware	3595,00

## Acc. kort uden SCSII til Amiga 2000:

Progressive 33MHz 68040 kort 4MB	1595,00
Progressive 33MHz 68040 kort 4MB	1595,00
Progressive 33MHz 68040 kort 4MB	1595,00
Progressive 33MHz 68040 kort 4MB	1595,00
Progressive 33MHz 68040 kort 4MB	1595,00

## Amiga Ram Kitch sæt:

Amiga Ram Kitch 1000	1595,00
Amiga Ram Kitch 2000	1595,00
Amiga Ram Kitch 3000	1595,00
Amiga Ram Kitch 4000	1595,00
Amiga Ram Kitch 5000	1595,00

## Amiga 500/500+:

AS500 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS500 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS500 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS500 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS500 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000:

AS2000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000+:

AS2000+ Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000+ Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000+ Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000+ Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000+ Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 3000:

AS3000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS3000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS3000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS3000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS3000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 4000:

AS4000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS4000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS4000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS4000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS4000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 5000:

AS5000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS5000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS5000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS5000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS5000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Eksterne harddisk-kabinetter:

4000 m. 105MB Quantum HD	1995,00
4000 m. 64040 130MB HD & 5MB Ram	1995,00

## CDTV:

CDTV driv til Amiga 500	3595,00
CDTV m. 1 MB ram, formateret	3595,00
Separat cabinet til CDTV	995,00
CDTV Tracal	995,00

## Disketter:

Amftech disketter i 100 stk	445,00
Amftech 3 1/2" disketter i 100 stk	395,00
Namco disketter i 100 stk	395,00

## Diskstationer/Flowery driv:

Amftech 3 1/2" disketter i 100 stk	445,00
Amftech 3 1/2" disketter i 100 stk	395,00
Namco disketter i 100 stk	395,00

## Diskette til Amiga:

Amftech 3 1/2" disketter i 100 stk	445,00
Amftech 3 1/2" disketter i 100 stk	395,00
Namco disketter i 100 stk	395,00

## Amiga 500/500+:

AS500 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS500 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS500 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS500 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS500 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000:

AS2000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000+:

AS2000+ Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000+ Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000+ Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000+ Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000+ Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 3000:

AS3000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS3000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS3000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS3000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS3000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 4000:

AS4000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS4000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS4000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS4000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS4000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 5000:

AS5000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS5000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS5000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS5000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS5000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga AT KIT:

Amiga AT KIT	1495,00
Amiga AT KIT	1495,00
Amiga AT KIT	1495,00
Amiga AT KIT	1495,00
Amiga AT KIT	1495,00

## Amiga 500/500+:

AS500 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS500 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS500 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS500 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS500 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000:

AS2000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 2000+:

AS2000+ Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS2000+ Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS2000+ Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS2000+ Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS2000+ Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 3000:

AS3000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS3000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS3000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS3000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS3000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 4000:

AS4000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS4000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS4000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS4000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS4000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## Amiga 5000:

AS5000 Plus 1MB Chip 192Kb	1595,00
AS5000 Plus 2MB Chip 384Kb	1595,00
AS5000 Plus 4MB Chip 768Kb	1595,00
AS5000 Plus 8MB Chip 1536Kb	1595,00
AS5000 Plus 16MB Chip 32768Kb	1595,00

## RocGen Genlock

RG310 Plus, fader for video og Amiga, mulighed for reverse genlocking (key effect) samt gennemført videoport..... 2495,-  
RG300 samme kvalitet som RG310+ men kun med fader mulighed for Amiga signalet. 1595,-



Interserien har solgt indtaget markedet som de danske programmer der bruges af alle. Nyeste skud på stammen er databasen Interbase, med mange avancerede søgefunktioner..

## ICD Flicker Fixer Version 2



Kun..... 2.195,-  
Kæber VGA skærm

Derfor er Amiga Warehouse anderledes:

Vi giver dig op til 2 års garanti på udvalgte produkter  
Vi giver dig 8 dages returret og 30 dages ombytningsret  
Vi lagerfører altid mere end 2000 produkter til din Amiga  
Hvis du kan finde et af vore produkter billigere matcher vi prisen. \*\*

\*\*Gælder varer annonceret i dette blad, der lagerføres og ikke er på opfordersalg. Gælder max 14 dage fra fakturadato.



Selvfolgelig betaler det ikke at gå på gælt, men er valdet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore vækstlad enhver Amiga reparation. Ring og hør.

## AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

**KUNDESERVICE:** Du kan kontakte vores tekniskere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 61 11.  
**OMBYTNINGSREGLER:** Brækker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varer uden godkendelsesnummer (GNR) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.  
**RETURVARER:** Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klargøring.  
**FORBEHOLD:** Software kan returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt (plomberingspå forlangende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

## BESTILLINGSLISTE

Sendes til: Amiga Warehouse, Finlandsgade 25, 8200 Århus N

Kunde nr: \_\_\_\_\_  
Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Po og by: \_\_\_\_\_  
Land: \_\_\_\_\_  
Tlf. nr: \_\_\_\_\_  
Betalning: ☐ Check ☐ Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total
Warehouse katalog	1	0,-	0,-
Indenlands forsendelse:			
Vægt 0-5Kg.	28Kr		
Vægt over 5Kg.	64Kr		
Efterkrav	+ 17Kr		
Værdi	+ 35Kr		
Produkter ialt:			
Forsendelse:			
Beløb ialt:			

Ved forudbetaling: Læg porto til varens pris



Sorteringskøber og sortering  
MasterCard MC1212 universel  
MasterCard AM-101 universel

**Mus, trackballs & tilbehør:**

Amiga Mouse fra Amitech 295,00  
Beeth Mouse fra Amitech 225,00  
Ornig Mouse - fra Amitech 275,00  
Ornig Mouse - fra Amitech 225,00  
Ornig Mouse - fra Amitech 225,00  
Ornig Mouse - fra Amitech 225,00  
Ornig Mouse - fra Amitech 225,00

**Dokumentbøger, man. til per/for. port:**

1 computer, 2 enheder 195,00  
1 computer, 2 enheder 195,00  
1 computer, 2 enheder 195,00

**Printere:**

Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00  
Canon BubbleJet - BubbleJet 295,00

**RAM udvidelser til A500:**

512Kb RAM udvidelse til A500 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500 895,00

**RAM udvidelser til A2000:**

512Kb RAM udvidelse til A2000 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A2000 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A2000 895,00

**RAM udvidelser til A500+:**

512Kb RAM udvidelse til A500+ 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500+ 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500+ 895,00

**Printer papir:**  
250 ark papir i endeløse bøger  
1000 ark Papir i endeløse bøger  
2500 ark Papir i endeløse bøger  
2000 ark MiniPapir

**RAM udvidelser til A500:**

512Kb RAM udvidelse til A500 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A500 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A500 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A500 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A500 2095,00

**RAM udvidelser til A2000:**

512Kb RAM udvidelse til A2000 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A2000 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A2000 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A2000 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A2000 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A2000 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A2000 2095,00

**RAM udvidelser til A500+:**

512Kb RAM udvidelse til A500+ 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500+ 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500+ 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A500+ 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A500+ 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A500+ 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A500+ 2095,00

**RAM udvidelser til A500+:**

512Kb RAM udvidelse til A500+ 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500+ 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500+ 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A500+ 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A500+ 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A500+ 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A500+ 2095,00

**RAM udvidelser til A500+:**

512Kb RAM udvidelse til A500+ 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500+ 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500+ 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A500+ 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A500+ 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A500+ 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A500+ 2095,00

**RAM udvidelser til A500+:**

512Kb RAM udvidelse til A500+ 295,00  
1024Kb RAM udvidelse til A500+ 595,00  
2048Kb RAM udvidelse til A500+ 895,00  
4096Kb RAM udvidelse til A500+ 1195,00  
8192Kb RAM udvidelse til A500+ 1495,00  
16384Kb RAM udvidelse til A500+ 1795,00  
32768Kb RAM udvidelse til A500+ 2095,00

**Sound Samplers:**  
8 bit A500, A2000, A5000:  
GVP DSS8 Digital sound sampler  
Amitech Sound sampler  
Højttalere indbygget til Sound Sampler

**12 & 16 Bit Sound Samplers (Amiga 2000):**

Sound Inducers 12 bit 295,00  
Sound Inducers 16 bit 395,00  
Sound Inducers 12 bit 295,00  
Sound Inducers 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Sounders:**

**Sounders:**  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00  
Sounders 12 bit 295,00  
Sounders 16 bit 395,00

**Video Output:**  
24 pin A500  
24 pin A2000  
24 pin A5000  
24 pin A5000

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Video Output:**

**Video Output:**  
24 pin A500 295,00  
24 pin A2000 395,00  
24 pin A5000 495,00  
24 pin A5000 595,00

**Amiga 4000**

2MB Chipram  
4MB Fastram  
120MB Harddisk  
68040 Processor  
256.000 Farver  
**18.995.-**

**Zydec Kvalitetsvarer**

Ekstern Diskdrev Slimline 875,-  
Håndscanner, 400DPI. 1.695,-  
Zy-Fi højttalersæt, Super Stereo til Amiga 395,-  
Zydec mus til lavpris. 195,-  
Megaboard A500 1MB ekstra FastRAM til A500 795,-  
Megaboard A500+ 1MB ChipRAM til A500+ 795,-  
Megaboard A500 1MB ChipRAM til A500 995,-

**GVP G-Force 030**  
Verdens hurtigste!

Med GVP's 32 MHz 68040 kørt i 25 MHz, med et 50MHz kørt i 25 MHz, stort sæt samtlige ydelser til 25MHz PP 68.040 kørt i 25MHz.

**GVP Impact Vision**  
Broadcast kvalitet!

24Bit Realtime Frame Grabber, Indlæser 24Bit billeder i 1/2 sekund, video indlæser 1/2 sekund, 24Bit Frame buffer (display), 24Bit billeder fra fx. Calligra.

**GVP DSS8**  
Sampler

Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfleksibilitet på melleline. Lyd-effekter, bta. ekko, rumklang. Save i Sonic, IFF eller RAW format.



Med 240MB disken opnås overførselsrate på 25MHz.  
Kan leveres med HD fra 52 til 420MB.  
Kan udvides helt op til 16MB.

G-Force 040 leveres med 2MB GVP SIMM32 40ns. RAM  
Nem og hurtig montering af RAM udvidelse til 16 eller 64 MB Ram. Ved at benytte SIMM 32 moduler er monteringen gjort betydeligt nemmere.  
MoveSSP funktion der gør G-Force endnu hurtigere end før.

Analogt og Digitalt Genlock Composite Ind/ud - Y/C Ind/ud - RGB Ind/ud, 15,625kHz eller 31,25kHz  
Overscan i 768 x 576 pixels  
Picture In Picture funktion  
Multilayer for bedre kvalitet  
Scale IV-24, Macro Zoom IV-24, 10 Calligra IV-24

**AW pris 795,00**

**GVP I/O Extender**

- 2 highspeed serial porte
- 1 parallel højhastigheds port
- Et must for alle Sysop's

Ring og få tilsendt brochure.

25MHz 6.095,00 AW pris 19.125,00 AW pris 17.475,00 AW pris 1850,00

Tilbud gælder fra 281192 til 281292 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.







## Grøn Serie

99 kr. stk

Beach Volley  
Cabal  
Chase HQ  
Chessplayer 2150  
Chronoquest II  
Cisco Heat  
Cluedo Master Detective  
Colossus Chess X  
Dark Man  
Die Hard II  
Dragon Ninja  
Eli  
Hunter  
Int. Soccer  
Mayday Squad  
Midnight Resistance  
Navy Seals  
Nightbreed Movie  
Operation Thunderbolt  
Pang  
Phantasm (3. del)  
Pool of Radiance  
Rainbow Island  
Revenge  
Shinobi  
Spartan  
Spasim II  
Tomb Raider  
Tomb Raider  
Wings

## Blå Serie

299 Kr. stk

High Energy Soft Poken  
Tintin On The Moon  
Teenage Queen  
North And South  
Fire And Forget  
Hastings  
World Championship Poken  
W.C. Boxing Manager  
Squash  
Manchester United  
Superdime Pack  
International 30 Imago, Crazy Cars  
II, Italy 90, Airborne Ranger  
Amplitude  
Kick Out II  
Power Manager  
Final Whistle  
Power Gadden  
Flight of the Intruder  
Stardust  
Leisure Suit Larry 2  
Microgolf Golf  
Nam  
Thunderhawk  
Wolfchild

## Guld Serie

299 Kr. stk

Mr. Buckle  
Star Trek  
Quixote  
Cover Action  
Dark Queen of Kame  
Eye of the Beholder 2  
Island  
Johnny White Shadow  
Night & Magic  
Monkey Island 2  
Over the Hill  
Premiere  
Pogo Di Darknest  
Sensile Soccer  
Steel Empire  
Storm Master  
The Manager

☆☆☆

Dune

Bygget over himlen af samme navn  
Størrelses lydt, interaktivt adventure

☆☆☆

Lure of the temptress

Bygget over et nyt  
Roleplay system, 3D grafik

**SPIL SPIL OG ATTER  
SPIL ,VI HAR ALT,  
STÅR DET HER IKKE  
SÅ RING !!!**

**50  
spils pakke  
kun  
249,-**

**CLASSIC  
TRILOGY**

☆ Spilpakke ☆  
Midwinter  
Starglider II  
Carrier Command  
**299,-**



**Art Department Professional 1495,-**

Billedbehandling til high-end brugeren

**Morph Plus 1495,-**

Morphing, ripples, DVE effekter i 24bit

DG ASDG ASDG ASDG ASDG ASDG ASDG

☆ Professionelle ☆  
☆ Sunrize Samplers ☆

• SMPTE styring  
• 10 MIPS Lyn processor  
• Sampling direkte til/fra harddisk

AD1012 / 12 bit.....4.495,-

AD516 / 16bit.....11.995,-

## Amitech Kvalitetsprodukter.

Silent Drive - Ikke mere klik, klik, klik.....749.00  
Amitech - automatisk kiksvent-omskifter.....895.00  
Joy Master - skift mellem mus og joystick.....225.00  
Amiga Mouse - microswitch kontakter.....295.00  
Maximum 512K (Max. 2.5MB).....545.00  
Maximum 1.8MB (Max. 2.5MB).....1345.00  
Amitech disketter. Tilbud kun.....495.00



Champ Mouse - 360 DPI  
Kun hos AW.....375,-



Rotech Super Slimline drev  
Med Moeflick og virus alarm  
Pris.....895,-



DPaint IV Kun 895,-



DirectoryOpus..449,-



# GAMERPLAY

**ACTION  
PACKED  
ISSUE!**

## INDEX

A-Train.....	44
Archer Maclean's Pool.....	45
B-17.....	47
Beast III.....	40
Mantis.....	43
Red Zone.....	49
Ween.....	48
WizKid.....	42
Zool.....	46
+ Shorties.....	50

De anmeldte spil er stillet  
til rådighed af de engelske  
softwarefirmaer.

## SYMBOLER



### ARCHER MACLEAN POOL...45



### ZOOL...46



### B17 FLYING FORTRESS...47





# SHADOW OF THE BEAST III

## PSYGNOSIS



**AMIGA: Tredje del af Dyrets Trilogi er i gang!**

\* Han er offer for flere plastiske operationer end Michael Jackson.

\* Han har banket flere monstre, end de fleste af os har kopieret disketter.

Og så har han et af den slags navne, man let bliver drillet med i skolen. I teorien, altså, for Aarbron har

men Aarbrons udseende er blevet bedre og bedre i takt med Maletoths svindende magt.

I Beast I løb Aarbron rundt og var meget ulækker og dræbte en masse af Maletoths tjenere, og i Beast II løb Aarbron rundt og var lidt mindre ulækker og dræbte endnu flere af Maletoths tjenere. I Beast III er Aarbron

Vel befriet for sit insekthoved og den hårde, grå hud, der før dækkede både nævnelige og unævnelige dele af hans krop, er Aarbron faktisk en ret flot fyr. Og så er han Indiana Jones' hemmelige lillebror! Hatten, støvlerne, tomysteret på ryggen og den mandige, nøgne brystkasse leverer ingen tvivl.

Fire ingredienser, der er placeret i den mest end af hver sin bane, er nøglen til Maletoths undergang. Fra starten kan Aarbron prøve kræfter med bane 1 og 2, og først når en af dem er gennemført, bliver bane 3 en reel mulighed. Bane 4 kan kun vindes, når Aarbron har klaret alle de foregående baner. Indiana Jones Junior kan både hoppe og dukke sig, og han har fyldt tomysteret op med kaste-stjerner, før han tog hjemmefra. Dem får han bare ikke så meget brug for.

Maletoth er ved at løbe tør for tjenere, og Aarbron bliver kun sjældent forstyrret af frådende monstre under sine spadsereture igennem de små skove, overskuelige huler og diminutive slotte, der udgør universet i Beast III. Aarbron behøver hverken at kæmpe mod uret eller satse alt på at slå hscore'n. Til gengæld står problemerne næsten i kø for at kaste sig over vores stakkels helt. Pludselig skal han til at bruge hovedet...

For det gælder ikke bare om at suse forvildet rundt og trække i håndtag for at åbne døre og fjerne vægge på må og få, som det ellers plejer at være i den slags spil. Næ, Aarbron skal tænke. De få håndtag, der stritter ud af væggene i Beast III, er forsynet med vejledende tekster, og så er de placeret lige ved siden af den ting, de styrer. Sådan en stang volder ingen problemer, hvis man altså kan nå. Det er straks sværere at tænke sig til den rigtige håndtering og placering af de mange ting og sager, Aarbron støder på. Ikke fordi problemerne er ulogiske, men fordi de er komplicerede. Og udfordrende!

Det er ikke svært at reparere rambukken og smadre den tunge dør på bane 2, men det kræver omtanke og præcision at få konstrueret vippen og udnyttet den rigtigt i dalen på bane 3. Smeltedigelen på bane 4 er simpelthen led! (Er du færdig med at prale? -Red.)

Flere steder betyder et enkelt skud, at Aarbrons chancer for succes forsvinder, men heldigvis sender et tryk på "help"-tasten alle objekter og monstre tilbage til deres oprindelige tilstand og plads på banen. Aarbron mister hverken energi eller et af sine tre liv, når han råber om hjælp, så der er god plads til eksperimenter.

Ups-knappen holder frustrationerne nede på et niveau, hvor ingen kommer til skade, og de velgennemtænkte problemer sørger for, at Beast III flytter permanent ind på monitoren, når spillet først er kommet inden for døren.

Det er svært at forlade Aarbron, før Maletoth er færdig, men det varer desværre heller ikke så længe. For programmerne har renset så meget ud i plottet, at der ikke er blevet plads til alle de labyrinter og gentagelser, der udgør kernen i langt de fleste actionspil.

Beast III er koncentreret kvalitet. Præcis som en fin, fransk ret midt på en stor, hvid og meget tom tallerken: Smagen er himmelsk, men måltidet fylder ikke ret meget i maven.

Jakob



**AMIGA: Et typisk problem med håndtag og kontravægte.**

aldrig nogen sinde sat sine ben i et klasselokale. Al hans tid er gået med at søge hævn over den onde Maletoth, der lavede ham om til et slimet monster for snart mange år siden. Det er ikke lykkedes endnu,

slet ikke ulækker længere, og i følge manualen får han endelig chancen for at gøre det af med Maletoth. Men selvfølgelig først når han har dræbt de sidste af tjenere.

### AMIGA

En større samling dystre statuer udgør en meget stemningsfuld del af baggrunden i Beast III, og scrolles i mange lag og hastigheder skaber en eminent dybdeeffekt i himlen og i forgrunden. Aarbron er flyvende animeret, præcis som alle de fjender og underlige objekter, han møder på sin vej. De forskellige problemer akkompagneres af glimrende melodier, der skifter tempo og rytme på de rigtige steder. Effekterne er godt samlet, og gameplayet er forbløffende godt. Her er ingen kedelige gentagelser, kun kvalitet og fantasi. Hittet er helt idet hjemme, men det er synd, at Beast III ikke er større.

Grafik	96%
Lyd	96%
Gameplay	89%

**OVERALL**  
**91%**



# ASSASSIN

## TEAM 17



**AMIGA: Farver, striber, eksplosioner og effekter - Det er Assassin**

**A**ustraliere er nu et mærkeligt folkefærd. De går rundt med hovedet nedaf, rider rundt på kænguruer, kaster nogle mærkelige pinde, de får lige i hovedet igen, og går rundt og siger "G'day mate" mens de smiler og drikker øl.

Nej, det er selvfølgelig en generalisering, en fordom, der er med til at gøre forståelsen in mellem folkefærdene sværere. Der er en undtagelse på reglen, nemlig en knæs ved navn Assassin, der aldrig kunne DRØMME om at sige "G'day mate". Han har nemlig ikke nogen venner.

Sådan er det formentlig tit med snigmordere, og da Assassin en dag sad og pillede næse med en

måtte finde en mand, der hed Minas. Det lyder nemlig næsten ligesom Midas, så han måtte være lidt af en guldklump.

Uheldigvis kan Minas ikke lide kænguruer og australiere med fjolde navne, så han har kaldt nogen af vennerne sammen for at moppe Assassin, men det skulle han ikke have gjort: Assassin blev sur, og besluttede sig for at slå Minas ihjel. Det var nok den sidste bemærkning med at kalde ham for Ass-ass-in, der gav udsagnet.

Ellers er Assassin en sund australier med næsten lige så sunde interesser. Han elsker at kaste med boomerang, og det får han øvet sig ikke så lidt i på

helt hårdslående nok i det lange løb, men gudskelov kan han undervejs finde forskelligt ekstra-udstyr såsom ekstra slagkraft, ekstra længde i kastene, flere boomeranger på een gang og meget, meget mere.

Assassin har altid ment, at der ikke var nogen grund til at have begge fødder på jorden, når man kunne hænge på træerne. Derfor har han tydeligvis ikke vasket hænder i meget lang tid, men har mulighed for at klatre lodret op af de træstammer, man finder på første bane. Heroppe er der andre frugter, såsom ekstra energi, nogle smarte stjerner (nok til 8 amerikanske flag eller 400 juletræer!), ekstra energi, lidt ekstra tid eller et par læber, der fortæller ham, hvilke veje han skal gå for at finde Minas, krukken fuld af guld.

Fjender er der masser af. I starten er det Pittbull-terriers, Flower-mus, mænd med pistol og andre hårdslående ting, men efterhånden som Assassin kommer længere frem på de fem baner, bliver han modtaget af robotter, slinkklatter, gale doktorer og naturligvis af nogen end-of-the-level-ting, der heller ikke kan lide lejermordere.

Nu kan boomerang-kastene blive for meget for selv den største vomat-elsker, og undervejs har Assassin da også mulighed for at finde mega-våben, der kan sende kaskader af ild, syndfloder eller andre ødelæggende ting, og søger efter fjenderne.

Det eneste gode ved det er, at Assassin efter hver level får kænguru-pungen fuld af points, og at han kan høste forskellige special-bonusser, hvis han f.eks. ikke dræber et eneste dyr, kommer igennem uden at miste et liv og mange andre bizarre ting, man kun kan opdage, hvis man er lidt heldig.

Men 1500 skærme er langt, selv for en friluftssaustraler. Og mon ikke Assassin bliver temmelig træet af at kaste med boomerang mod et uendeligt antal mennesker, der driller ham med hans dialekt?

Jeg gjorde i hvert fald. Og selvom Assassin er et muntert spil, hvis man tilfældigvis har et par måneder, man kan få ud af sin kalender, klarer man ikke distancen uden assistance fra et glas koffeinpiller. Selvom det da er meget pænt, så lever Assassin ikke op til Team 17-standarder. Køb en kænguru istedet, den er ikke så dyr, den er nem at parkere og den har indbygget sparegris.

Christian



**AMIGA: Mon boomeranger virker indendørs?**

bajonet, mens han overvejede hvor hans kænguru var hoppet hen, slog det pludselig ned i ham, at han

de ca. 1500 skærmbilleder, der er mellem ham og Minas. Desværre er hans standard-boomerang ikke

## AMIGA

Begynd bare at savle, kødemærder: Hovedpersonen bevæger sig med 50 Hz, det gør baggrunden også, der er 100 farver på skærmen ad gangen, der er brugt 3 mb. på grafikken, der er perfekt digitaliseret tale, over 100 lydeffekter, et soundtrack på mere end 1 mb, der er brugt 200 frames på hovedpersonen alene og meget, meget mere.

Det gør desværre ikke spillet særlig specielt. Det er et af de bedste inden for beat-em-up-genren, men det er aldrig rigtig attraktivt, og man glider ikke at blive ved med at starte forfra, med mindre man er masochist eller spilianmelder (hvad forskellen så end er). Prøv igen.

Grafik	91%
Lyd	82%
Gameplay	69%

OVERALL  
**78%**



# WIZKID OCEAN



**D**er var engang en troldmand, der hed Troldmand. Han havde en kat, der hed Nifta, og en Troldbold, han kunne flyve rundt i. Troldbolden så ud som en kæmpemæssig grønært med en sprække i.

De boede allesammen i Trylleland.

Der var også en slæm mand i Trylleland. Han hed Zark, og Troldmand og Troldbold og Nifta sagde, at han ikke længere måtte være i Trylleland. Så flyttede Zark, og Troldmand og Troldbold giftede sig og fik en Trolddreng med arme, ben og et hoved som en grønært. Nifta fik otte killinger, og de levede allesammen lykkeligt.

Men så kom Zark tilbage. Han fangede Troldmand og Troldbold og spærrede dem inde i fangekælderens under sit slot. Nifta låste han inde i skildpaddeslæde på bane 9 i Trylleland, men han fangede hverken de otte killinger eller Trolddreng, for de var ude at lege.

Trolddreng blev ked af det og skruede sit ært-hovede på, for det kunne nemlig tages af. Bagefter gik han ud i Trylleland for at finde killingerne, så de sammen kunne befri Troldmand, Troldbold og Nifta.

... Wizkid er programmeret af de to langhårede gutter fra Sensible Software, og spillet er præcis lige så underligt, som forhistorien antyder. Faktisk er det så underligt, at man kunne fristes til at tro, at Jon Hare og Chris Yates har indhaleret op til flere fodboldbaner gennem deres piber i løbet af de godt to år, det har taget at lave Wizkid.

Trolddreng har tre liv, hver med fem energistjerner. For det meste svæver han rundt med sit ært-

hoved, præcis som sin mor, og ingen ved, hvor han gemmer sine arme og ben, når han ikke bruger dem.

Det er også i denne form, den uskyldige computerspiller træffer Trolddreng for første gang - i noget, der minder en lille smule om et japansk inspireret arcadespil. En række monstre går eller flyver rundt på en bane, der er rigt udstyret med klippestykker, mursten og lignende, de fleste hængende i fri luft. Trolddreng løsner stenene ved at flyve ind i dem med hovedet, og det gælder om at mase alle monstrene med nedfaldende kasteskyts, før den sidste sten er brugt. Lykkes det, belønnes Trolddreng med nogle tryllemanter, før endnu et sæt monstre og brikker dukker frem. Lykkes det ikke, sendes ærtedrengen videre til næste skærm uden belønning. Senere får han flere chancer for at gennemføre de baner, der var for svære i første forsøg. Bag nogle af klodserne svæver der bobler med gibber, kløvnæser og toner. Med gibbisset kan Trolddreng gribe brikker i munden og flyve rundt med dem, før han smider dem igen, og kløvnæsen gør det muligt at rikke til faldende mursten, så de ikke forsvinder ud af skærmen. Hvis Trolddreng samler toner nok til at spille den melodilinie, der vises øverst på skærmen, belønnes han med en Hugo-inspireret guldregn. Når møntene er holdt op med at falde, dukker butikken op, og det er her, det rigtig begynder at blive svært.

For sine nyligt tjente sparepenge kan Trolddreng købe forskellige ting, for eksempel hvide elefanter, gulerødder i snore og farvede briller. Når han er færdig, kan Trolddreng selvfølgelig vende tilbage til monstrene og de faldende sten, men han kan også tage sine arme og ben på og gå, præcis som sin far,

og blive hovedperson i et action-eventyr.

I så fald skal ærten i omrejser, for man skal holde hovedet klart, hvis man vil løse de mange problemer, den nu hoppende Trolddreng møder på sin vej gennem huler og huller. Tag på flyvetur med en utrolig, lyserød boblegummiballon, gå på toiletet og find masser af bonuser, før du tilkalder den lille, røde ballon, der flyver dig tilbage til butikken.

På den ene eller anden måde skal Trolddreng finde en af Niftas killinger på hver bane, før han sendes videre. Men ikke nødvendigvis til næste bane. Finder du killingen på bane 1 i arcadespillet, sendes du til bane 4, men hvis du finder den nede ved vandet i action-eventyret, kommer du kun til bane 2.

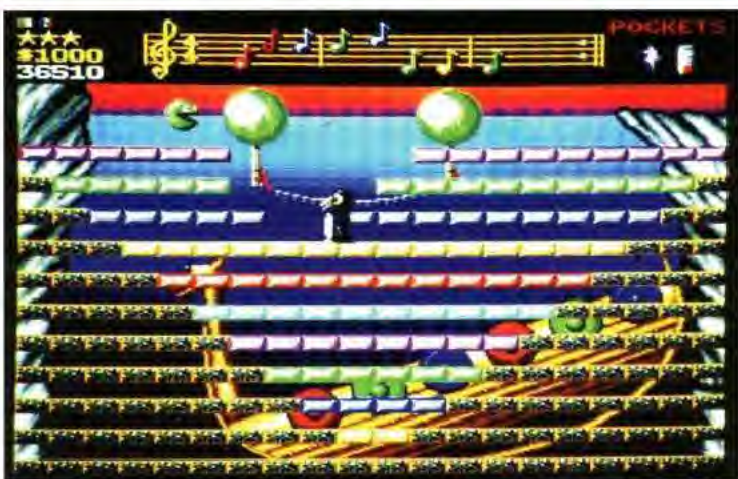
På den måde ender du hurtigt på bane 9, hvor du kan befri Nifta, men hvis du ikke har fundet killinger nok på det tidspunkt, er du chanceløs over for den slæmme Zark, og så er spillet slut.

Derfor gælder det i Wizkid ikke om at springe baner over, men om at finde frem til så mange af dem som muligt. Og på den jagt stader man ind i de særeste ting: krydsordspgaver, levininger fra det gamle Wizball, et asteroider-spil, en continue-funktion og ting, der ikke bør nævnes i blade, der læses af børn...

Det er svært, det er sjovt, og hvis du synes, det lyder kedeligt, bør du straks søge læge.

Jakob

AMIGA: De mange mursten skal bankes ned i hovedet på den irriterende pingvin



AMIGA: Et subgame, hvor Wizkid går i fars fodspor.



## AMIGA

Trolddreng er noget det sødeste, man kan tænke sig, både med og uden gibber, kløvnæser, arme og ben. Hans venner og fjender er sjove og godt animerede, og det bevæger sig helt flygende, selv når det regner med mursten i arcadespillet. De mange melodier passer godt til spillet, og lydeffekterne er virkelig genagtige. Wizkid er umanerligt afvekslende og underholdende at spille, og det tager lang tid, før alle problemerne falder på plads. Spillet overrasker igen og igen med sjove påfund og andre fede scener, der nok skal holde de fleste foran skærmene. Wizkid er ikke bare originalt - det er også et klat hit.

Grafik	91%
Lyd	93%
Gameplay	93%

OVERALL  
92%

## PC



Også på PC er Wizkid et udmærket spil, med blot brug af VGA-skærmen og gode lydeffekter. Problemet er bare, at PC'en ikke er garanteret til actionspil, og derfor bliver den temmelig mobil: sprites svæver i havet med at gøre. Men Wizkids snøgge humor er gængs til mindste detaljer.

Grafik	91%
Lyd	92%
Gameplay	87%

OVERALL  
82%



# MANTIS

## MICROPLAY

**D**en sekstende marts 2094 blev Jorden invaderet af kæmpe-kakerlakker fra det ydre rum, der har den dårlige vane at lægge æg i andre væsener, og lade deres afkom leve som parasiter (de kom ud af ryggen, ikke maven!). 3 milliarder mennesker døde ved den lejlighed, og under en hastekongres i Brisbane, beslutter de sidste par milliarder sig for at gå sammen om at tæve de lede lus i et forsvarssamarbejde, de kalder for Fist Of Earth. Her er et kort referat af mødet:

"Åh, nej! Hvad gør vi? Kakerlakkerne kommer i Ring efter Bat-Man... Nej, dette er et job for Super-Man. Våhvi, vi indsætter det ny, super-rumskib... XF5700 MANTIS!!! (jubel! klapper!)".

Menneskeheden er parat til at stå for menneskeheden til sidst... øh, menneske, og DU (hvem, mig?) havde det rigtige endetal, og er den heldige kar toffel, der får lov til at pløje rummet tyndt med det ny, superseje rumbadekar (hej Bubber) i et forsøg på at udrydde fjenden.

Mantis'en (prøv at sætte det i flertal) (Mantissen? - Red.) er så smart, at den har hele NI autopiloter, så selv en retarderet akvariefisk med glips på finerne kunne være i stand til at flyve det. Når man er klar til kamp, og har quad-jump'et hen til begivenhedernes centrum, er det bare at aktivere autopilot nr. 3, læne sig tilbage i køret og se hvordan rumskibet forfølger det nærmeste insekt - helt af sig selv. Så er der kun tilbage at finde en god bog, smække fødderne op på tastaturet og vippe med storetåen ind imellem for at trykke på Enter, så et missil kaster sig over den onde, slomme og ikke alt for smarte fjende. Hvis man af den ene eller anden grund bliver træet af missilsmå, før man bliver træet af spillet, er Mantis'en (prøv at bakke snagevendt) udstyret med en MASS-DRIVER CANON (orv, mand!), som sikkert er i stand til at smadre et rumskib med en ordentlig salve eller to. Desværre har dette vidundervåben en yderst begrænset rækkevidde, et par meter, vil jeg skyde på (ha, ha), så det er stort set ubrugeligt. Det ER vel nok godt, at vi har læstet rumskibet med store missiler hjemme fra, hvad?

Når missionen er gennemført, hopper man hjem igen, gennemfører et ENORMT avanceret landingsri-



**PC: Mantis på vej mod endnu en mission...**

tual (så svært og sjovt som at børste tænder), med andre ord, tryk på to knapper (mærkelige tænder du har, Søren! - Red.). Mellem missionerne er der små filmiske scener, hvor helten snakker med sin kone, sin robot eller flirter med sin gamle flammie. Fælles for dem alle, ud over deres irrelevans, er den digitaliserede grafiks utrolig ringe kvalitet. Samtlige personer ser ud til at lide af en eller anden uheldelig hudsygdom, og Især heltens smudsgule hænder under debriefing'en, får mig til at mistænke ham for at have fræt, spise for mange gulerødder eller bare være inkamreret kæderygger.

Så er det tid til næste mission, der er mindst lige så varieret og spændende som den forrige.

Jeg har nu spillet over 40 missioner ud af de 100 der er, og den eneste variation, indtil videre, er stort set antallet af fjender, der skal møjes ned. Man bliver efterhånden rigtig god til at ramme Enter, så missilet flyver afsted mod fjenden, for mere er der ikke at lave. Det havde være til at overleve grafikken, hvis

bare kampsituationerne var væsentligt mere varieret - de er nu engang en ret central del af spillet. Der er meget lidt for spilleren at lave med de avancerede autopiloter, og det ER altså ikke særlig stor forskel på om man skyder ti rumskibe ned ved Pluto, eller om det er 7 ditto i Proxima Centauri. Skal du absolut skyde rumvæsener til rabarbergele, kan du ligeså godt gøre det ordentligt, og købe Wing Commander 2.

**Søren**



**PC: Grafikken er meget skiftende - her noget af den mere præsentable...**



**PC**



At spille Mantis er som at tage bad på et dårligt hotel. Først tr vandet brændvarmt, og glædelig bliver det iskoldt. I Mantis svinger grafikken fra et vakkert sølvgrå over til et mørkt mæggrin. De raytracede billeder er flot animerede og meget pæne, mens de digitaliserede billeder ligner noget, der er blevet efterbehandlet af en blind grafiker med speciale i kaffegrums look'et. Lyden er faktisk utmærket, og der er samlet tale og effekter med Sound Blaster. Har man CD-ROM (og gider at spille penge), kan en CD med endnu mere samlet tale købes.

Grafik 58 %  
Lyd 77 %  
Gameplay 36 %

**OVERALL**  
**42%**

**AMIGA**

Skulle komme efter nytår, skal vi glæde os?



# A-TRAIN

## Ocean

**J**a, her står jeg så udenfor den nuværende hovedbygning, der huser vores vel nok mest succesfulde forretningsmand for tiden, Hr. Riskjær-Lannung. Om få minutter vil jeg sidde i hans kontorer, ryge en af hans cigarer og høre den fantastiske historie om, hvordan han blev, hvad han er i dag.

Goddag Hr. Lannung.

- Goddag dreng, sæt dig ned, men pas på med at plette det irakiske ægte tæppe, de bliver vist svære at få igen, høj, høj!

- Hø, hø...men Hr. Lannung, vi kan jo ikke komme uden om, at det startede med toge.

- Ja, det har været taget hele ugen (host) høj, høj

- Ha, ha, De forstår vist godt hvad jeg mener.

- Det startede med togdrift, det er rigtigt nok. Jeg havde opkøbt noget land ved siden af en station, og nu skulle jeg vise verden, at jeg kunne få nogle penge til at yngle. Jeg mener, penge er jo ligesom med blomster. Hvis man ikke passer dem, går de jo bare ud, høj, høj.

- Jo men...

- Og derefter begyndte jeg at lægge nogen skinner, fra min hovedstation og til resten af landet. Jeg valgte i starten at koncentrere mig om gods, for det gav mig ressourcer, jeg kunne bruge til at udbygge imperiet med. Uheldigvis havde min far et uheld med en flæskfabrik, så fra ham var der ikke så mange penge at hente, kan man sige.

Derfor begyndte jeg snart at lave en passagerlinje mellem de to stationer, og så skulle jeg gerne have solgt nogen billetter. Men der var noget galt... Hvad var...

- Nu skal du ikke afbryde, knægt. Jeg fandt ud af, at der ikke rigtig boede nogen ved hverken den ene station eller den anden. Så var der altså heller ikke nogen til at tage toget, og som min far altid sagde: "Er der ikke nogen til at tage toget, er der heller ikke nogen til at købe billetter". Det var derfor nødvendigt at flytte nogen mennesker derud, så hvad ville være mere naturligt end at bygge nogle boligblokke i nærheden af den ene station og nogen kontorer i den anden ende. Så begyndte det at tage form.

Jamen, hvorfor ikke bare lægge jernbanen der, hvor der var brug for den?

- Det andet var mere udfordrende. Jeg gik i gang med at udbygge. Efterhånden var der ikke ressourcer nok, så jeg måtte bygge en fabrik. Så flyttede folk, så



**PC: Den lille by er ved at sende en kedelig spire op.**

Jeg måtte også bygge et par golfbaner og en skilift. Efterhånden skød skyskraberne op, og jeg begyndte at vende mit sejrige ansigt mod nye græsange, eller rettere, nye toge. Der er 18 af slagsen, som jeg kunne vælge imellem, masser af skinner og masser af nye ruter, der kunne etableres. Snart stod menneskerne i kø, så jeg måtte lave flere køreplaner, flere afgange, flere ankomster. Hele tiden skulle jeg sørge for, at togene ikke stødte sammen, men som min far sagde "når det kører, så kører det". Han var en klog mand, min far.

- Men så var der ikke penge nok...

Nej, vent nu lidt knægt, så købte jeg aktier. Mange aktier i ærværdige firmaer som GHRSDG og HJYDSOGF. Kurserne havde jeg ikke så meget forstand på, og alt tydede også på, at de daledede og steg fuldstændig lige så tilfældigt som amerikanerne vælger præsident, ha, ha. Men der var brug for nogle hurtige kursgevinster. Det land, jeg havde købt omkring min jernbane, var vokset i værdi, men der var ikke rigtig nogen købere. Indbyggerne var begyndt selv at bygge nogle små ting, men der var behov for yderligere offentlig transport. Mine transportnet involverede efterhånden 16 gods- og passagertog, de susede rundt, og jeg havde brug for lidt mere byplanlægning.

Jeg byggede nogle golfbaner, også for at holde folk lidt beskæftigede. Uheldigvis gav de underskud, og da det desværre var kerndetegnet for næsten alle mine projekter, var det nødvendigt at begynde at tørre nogle af materialerne ud af min egen by.

-Hvortil?

- Ja, den slags småting kan jeg virkelig ikke tage mig af. De skal bare derudad, sælges og så er den pottet ude. I hvert fald var indbyggerne glade for min indsats, så de formerede sig. Som min far ville have sagt "de formerede sig som kanneren!", og der begyndte at komme japanske toge, som bankede landerne endnu højere op. Julemanden kom den 24. december, der var fyrværkeri alle lørdage i august fra min forlystelsespark.

- Men så var der jo det med skatten.

- Ja, gang om året skulle jeg betale 50% af mit overskud og 5% af mine aktiver. Togene trængte desværre til at blive skiftet ud, og jeg havde ikke rigtig råd. Så var der jo altid banken...

- Ja, og her begyndte det at gå galt...

- Plæt, knægt, det var da ikke mere end et par millioner. Men regningerne skulle betales og...dreng, du har vel ikke et par hundrede tusinder?

- Nej, ikke når du kalder mig knægt.

- Kom nu, jeg vil ikke være her mere.

- FANGEVOGTER! Han forsøger at stjæle min pung!

Og hermed slut fra Horsørød.

Christian

**PC: Det bliver hurtigt nødvendigt at låne penge.**



### PC



A-Train er et underholdende spil, men ikke meget mere. Det er tydeligt inspireret af Sim City, men med den forskel, at hvor Sim City var centreret omkring selve byplanlægningen, er A-Train her det centrale. Man finder hurtigt ud af, at der er for mange tilfældigheder, og at man har for dårlig kontrol med togene. Byudviklingen kan blive ret imponerende, også grafisk, men desværre har A-Train sat sig lidt for meget mellem de to stave, der hedder Railroad Tycoon og Sim City - uden at kunne holde balancen på nogen. Man har al for dårlig kontrol med togene, byerne er for kedeligt lavet og der er for lidt sammenhæng i tingene. Man kan godt påvirke landpriserne, men aktiekurserne bevæger sig tilfældigt, og så er det ikke så interessant at investere. Desværre, Max, vi gider ikke at se endnu et distance-lædende blås.

Grafik: 76%  
Lydt: 69%  
Gameplay: 53%

**OVERALL 55%**

AMIGA

Ansig versionen skulle være ude, når du læser dette.



# ARCHER MACLEAN POOL

VIRGIN



Tjuuf....fråhhhhhhhh...click.....(rthhh).....flop!

Følgende lyd-kulisser indgår som en naturlig del af en hver pool-aften. Og når vi her snakker pool, tænker jeg ikke på de der temmelig store, temmelig blå og temmelig våde ting, der indgår som en naturlig del i enhver Martin-ekklave.

Nej, vi skal denmod fra de store åbne vidder, sommeren og de små badebælted med til små tilragede rum, efteråret, skjorteærm og seler. Det handler om amerikansk pool, det foregår på grøn felt og med 15 kugler i forskellige farver.

Der er en verden til forskel på det højt sofistikerede Snooker, som smokingklædte englændere ynder at fordrive tiden med, og så Pool, der er betydeligt mindre kompliceret, men til gengæld langt mere udbredt. Det er det spil, man kan spille på enhver lille silmet cafe i Sydspanien, Grækenland, Frankrig eller København. Ofte findes det i en skrabet udgave, hvor der er 7 røde kugler, 7 blå-gule, en sort og en hvid (stodballen). Så gælder det om at vælge en af serierne, skyde dem allesammen i hul, smække den sorte i hul, og derefter smile skævt til modstanderen, der

forhåbentlig ikke er kommet så langt.

Snooker har også en lang række kendte spillere, og en af dem hedder Jimmy White. Han er så kendt, at han fik lov til at lægge navn til Virgin's Jimmy White's Whirlwind Snooker, en titel der er umulig at sige efter en halv flaske rødvin. Da Virgin skulle lave et pool-spil, ledte de med lys og lygte efter en kendt pool-spiller, men sådan en er svært at finde. Derfor har de opkaldt deres spil efter programmøren Archer Maclean, og se, det er en rigtig historie.

Spillet's interface er fuldstændig magen til JWWS, og det er bestemt et plus. Den mest flydende 3D-grafik, der nogensinde er set på Amigaen sikrer en lynhurtig panorering rundt mellem kuglerne, og det er også nødvendigt. Alle stød foregår nemlig på øjemål, og den synsvinkel man måler efter, er også den stød bliver udført i.

Styringssystemet er betydeligt nemmere end det, vi kender fra virkelighedens billard. Med højre eller venstre museknap (eller for den sags skyld dem begge), kan man klikke på kuglerne eller på en af de mange ikoner, og så sker der ting eller sager. Man vænner sig hurtigt til at klikke de rigtige steder, så resultatet er præcis som man ønsker det. Derefter kan man zoo-

me ud og ind, rotere bordet, se det hele lidt fra oven, sætte en målestreg ind og meget, meget mere. Man vælger selv om der skal underskru, overskru, sideskru eller halv skru med firdobbeljt japaner på. Her efter kridtes køen (med et "hrukahrukahrukahruk"), man indstiller styrken, og kuglerne flyver til alle fire verdenshjørner.

Men selv mens stødet foregår, er der masser af mulighed. Alt efter hvordan der trykkes på musen, er det muligt at følge den hvide ball, den ball den rammer eller en kombination.

Det ville altså falde ret meget til fiten, hvis ikke det var fordi 3D-grafikken var så fantastisk, kolossal, fænomenal hurtig. Synsvinklen suser rundt mellem baller, kuglerne bevæger sig lynhurtigt og lyd-kulissen er helt rigtig. Det er helt klart selve billardsimulationen, der holder spillet oppe, og som gør, at man kan overføre de små tricks man har fra rigtig billard til computerspillet (for mit vedkommende ingent!).

I modsætning til JWWS er der masser af variationsmuligheder, så der kan spilles 8-ball-pool i både den amerikanske variant og den engelske, og så det særlige 9-ball-spil, hvor et antal kugler skal skydes i en særlig rækkefølge.

Hvis man føler sig rigtig god, kan man udfordre en af de to computerspillere, enten til en turnering sammen med nogen af vennerne, eller som eneste menneske-spiller. Desværre er computeren lidt af en hal, og på min anmelderversion begår den slet ikke fejl! Virgin lover, at det er rettet i den endelige version.

Man savner lidt en replay-funktion, lidt mere variation og mulighed for selv at definere turneringens størrelse etc. Men spillets grundlæggende mekanismer er virkelig godt lavet, så kridt køen og kom i gang.

Christian

AMIGA:Kuglerne flyver om ørerne, når man spiller Pool



## AMIGA

Spillet's grafik er meget hurtig, og kuglerne er rimelig hurtigt, lidt rimeligt grønt og ventetiden rimelig rimelig.

Lyden består ikke af meget andet end et par "click" når kuglerne rammer hinanden, en "kildende-lyd" der mest minder om en ubearbejdet jord-og-beton-arbejder, der grubler sig på kanden og høje biftald, når der er fundet en vinder. Mere er der vel heller ikke brug for.

Det er enkelt, det er sjovt, og du kan bruge det som en velkommen, så du ikke falder helt igennem, når du skal ud på den skrå flid...

Grafik 93%  
Lyd 86%  
Gameplay 89%

OVERALL  
83%



# ZOOL GREMLIN

"Ninja" står der på Zools visitkort. Den stillingsbetegnelse er vildledende.

Normalt er en ninja en person, der går rundt i sort tøj (ikke at forveksle med halvdelen af Danmarks indadvendte ungdom) og halverer mursten med hovedet. En ninja myrder også mennesker i alle retninger og får lille Christian S. til at vide sig på gulvet med både gåsehud og myrekryb. Han er nemlig overfølsom over for stereotyper, det sætte pus. (Og du kan ikke tale San Miguel-øl, Æv-bævt - Red.) Men røde knopper er nok det eneste, Zool kan forårsage hos den spinkle spileledaktør. For Zool er slet ikke som sine kolleger. Han kommer fra Dimension N, og der definerer de ninjæer på en lidt anden måde. Tre vigtige forskelle følger:

- \* Zool er ikke den sidste, og han er heller ikke den næstsidste \* Zool er hverken på jagt efter sin sexede kæreste eller en blodig hævn

- \* Zool kæster ikke med ninjastjerner, og han mestrer kun et lille tåsespark og et svagt konetjalt.

Næh, Zool samler på marmorkugler, er på vej hjem til sin egen dimension og er helt umærkelig funkl med op til flere l'er og masser af gang i den. Han suzer af sted på platformene i et ustyrligt tempo, bremser i en lille støvsky og balancerer på et ben helt ude på kanten af afgrunden. Han hopper som en loppe og kan holde sig fast som en flue på væggen, hvis han vil.

Zools hjemrejse fører ham igennem seks verdener, hver med flere baner der scroller i alle retninger. Slikverdenen er den første, og her må Zool kaste sine marmorkugler efter omværende lakridsdyr, gelebidder og bier, hvis han vil have en chance for nogensinde at nå frem til udgangen. Den åbner sig først, når Zool har samlet et vist antal dimser, der dels er spredt rundt omkring på platformene og dels dukker op, når en velrettet marmorkugle splitter en dræber-lakrids i små stykker konfektfnuller.

Helt henne for enden af slikverdenen venter den store overbi på Zool, og når den er skudt ned, kan Zool ninjage videre i rockland, frugtland, værktøjland, legeland og tivoliand. For tiden skulle nødig løbe ud, før han når i mål...

Undervejs kan Zool selvfølgelig samle ekstra energi, uddelighedstabletter og hoppepiller og aktivere forskellige apparater, han kan starte ved, hvis han skulle være så uheldig at miste et af sine fem liv. Fire



Amiga: Zool i aktion i slikland

forskellige horusbaner venter ligeledes kun på den lille, rappe ninja.

Zool løber så hurtigt, at man skulle tro, at han både var boret og tunet og hakket på én gang. Det er han ikke, men det kan han blive, hvis du trykker på turbo-knappen på intro-skærmen. Så går det virkelig stærkt! Mario og alle de andre har ikke en chance mod sådan en sej sprinter som Zool.

Eller har de? I starten er det hylskægt at fræse igennem slikland i overhalingssbanen, men det varer ikke længe, før Zool bliver målet for en salve særdeles dårlige vibrationer. Hvorfor kommer monstrene altid tilbage, bare Zool forlader skærmen et kort øjeblik? Hvorfor er der så mange steder senere i spillet, hvor Zool skal springe helt nøjagtigt, når hans styrke ligger i hastigheden og absolut ikke i præcisionen? Hvorfor er computeren nogle gange i tvivl om, hvad der rammer hvad på skærmen? Og hvorfor bliver man så hurtigt træt af at spille Zool?

Du kan sende svarene til Det Nye Computer og deltage i konkurrencen om en meget lidt brugt udgave af et nyt ninjaspil, der ikke lugter ret meget af ninja.

Jakob



## Amiga: Et af de mærkelige sub-games fra Zool.



## AMIGA I LAB

Hurtigt er kodeordet i Zool. Platformene suzer relativt flydende forbi den meget agile ninja, og monstrene er ret pæne i al deres mobilitet. Desværre har hver verden et subsidiært kodeord, gentagelse, og af den grund bliver de hurtigt kedelige at se på. Fire forskellige rappe melodier og et sæt funkl ydfejder fylder godt op i højtalene og passer til spillet, der mest minder om en skraber vuggave af Super Mario i total overgearet turbo-tempo. Hastigheden er forfælskende slow i starten, men efter kort tid begynder flere mangler i gameplayet at skudne igennem. Det er tydeligt, at Gremlin har øjst en hel del på hastighedens altter. Og ørene var ikke det værd.

Grafik 82%  
Lyd 90%  
Gameplay 49%

OVERALL  
56%



PC: På landjorden ser den meget fredelig ud...



De kan altså ikke lade være, Microprose. Efter at de i en kort periode har formået at udgive ANDET end flysimulatorer, kunne de ikke klare presset længere, og er nu brudt hulkende sammen og har tilstået, at de i smug har programmeret, og nu er nødt til at udgive en ny. Men de evner dog at forny sig lidt, trods deres rus, da B17 Flying Fortress er baseret på den berømte bombemaskine fra 2. VK ved samme navn (hvilket slumpe træf), og ikke de evindelige F-16'er. Men manualen er, traditionen tro, et større og velskrevet værk på mere end 200 sider - måske skulle de overveje at skifte navn til Mega-Prose.

Det første man gør, er at købe sit fly og vælge et passende motiv til næsen - flyets, altså. Min personlige favorit er den letpåkledte dame i linge (i snævel).

Med dette fra hånden er man ellers klar til at bombe tyskerne til Bockwurst. Men før man jublende flyver ind over Tyskland, er det nok en god ide at vide, HVAD der skal bombes til Bockwurst. Dette klares i brieft rummet, hvor der vises små filmstumper af målet, så man også ved hvordan det ser ud (fordelt). Endelig er man klar til afgang, og vi stiller om til cockpitet. Her adskiller spillet sig allerede markant fra resten af "pøbelen", da der ingen instrumentbrædt er. Det skal nemlig kaldes frem separat, så man kan altså ikke se, hvor man flyver, samtidig med man ser hvordan man flyver. En dum ting, især når man er i tvivl om landingsstellet ER ude, 2 sekunder før man lander.

Der er 10 besætningsmedlemmer i bombere, og hver har sin opgave. Der er selvfølgelig første- og andenpiloterne, hvis job skulle være til at gætte, navigatoren, radiotelegrafisten og de seks skytter. Som hovedregel er det computeren, der styrer de 10 personer, men man kan til hver en tid overtage en

af folkene og udføre hans opgaver. Piloten sørger f.eks. selv for at lette flyet hvis man ikke gider gøre det. Da vi har en autentisk simulation af en Flyvende Fæstning og dets autentiske missioner, er den medfølgende autentiske kedsomhed fra flybasen til fastlandet også simuleret med uhyggelig præcision. Heldigvis er der en indbygget time skip funktion, så man kan springe alle de kedelige perioder mellem flak- og flyangreb over. D.v.s. har man valgt at være pilot hele missionen igennem, kan man godt forberede sig på at få en forstrøket kæbe af at gabe, da man ikke kan skippe tiden som pilot.

Når der endelig dukker nogle fly op i horisonten, får man meldinger fra skytterne efterhånden som de får øje på dem. Det er nu på tide, at man børster spindelvævet af besætningen, overtager en kanon og får skudt nogle Fritz'er ned, inden de får lignende ideer. Der kommer typisk fire ad gangen, først som nogle små pixels i horisonten, men pludselig kommer de drønende hen over din B17 som fly fra en klar himmel - med maskinkanonernes kugler hamrende mod dit stakkels fly.

Undervejs kan der ske sjove ting med flyveren, så som sårede folk og ødelagte motorer p.g.a. flak-angreb. Man kan kalde et diagram frem over flyet, for at se hvor skidt står til, besætningsmedlemmerne kan sættes til diverse opgaver, såsom at give førstehjælp til sårede, reparere ødelagte kanontårne, eller hoppe op og ned på bombelemmen, hvis den er gået i baglås (groft sagt!). Det kan godt gå hen og blive hektisk, når begge piloter bliver såret under et fighter-angreb, for skal man så forlade nogle af kanontårnene for at hjælpe, eller håbe på vi ikke falder ned? Klarer man frilag mod flak og fightere, når man frem til målet - hvis man da ikke for vild på vejen. B17 Flying Fortress er et ambitiøst spil, der besidder visse kvaliteter. Ideen med, at man skal sætte mand-skabet til forskellige opgaver efterhånden som flyet

falder fra hinanden, synes jeg er god, og det fungerer skam efter hensigten. Desværre bliver det lidt ensformigt at flyve til Tyskland, bombe, flyve hjem igen, flyve til Tyskland, bombe etc... Det er synd for et ellers udmærket spil. Det havde dog været oplagt at lave en link-funktion, så man kunne være flere om at bemane bombemaskinerne.

Søren

**PC**

VGA, Audio (GOLD), Roland R-Sound, Speaker, 640 Kb, GAME

Der kædet for detaljerne i B17, da vektorgrafikken er flot og hurtig. Det kører udmærket på en 20 mhz maskine, og der anbefales da også min. 16 mhz. Jeg kunne dog godt tænke mig lidt bedre lyd, for den er de godt nok lidt kamme med. F.eks. når flakene eksploderer rundt om en, lyder det nærmere som små plask, og når bomberne rammer jorden, eller et fly falder ned, lyder det som om, man hvalder vand på en varm kogeplade. Motoryden er velligende, men monotom, og af en eller anden grund lyder den ens, uanset hvor hurtigt motorene arbejder. Men alt taget i betragtning har MicroProse endnu engang begået en solid simulator.

Grafik	89 %
Lyd	73 %
Gameplay	80 %

**OVERALL 83%**

**AMIGA**

Kommer ud lige før eller lige efter jul i vores allesammen



# WEEN

## COKTEL VISION



**PC: Her er den gamle nar, der kaldes Weens bedstefar!**

**U**nge Ween, som du ved er jeg den store beskytter af De Blå Stens Kongerige, jeg er din bedstefar og mega-trolldmand. Men da jeg er en gammel mand, er mine kræfter ved at ebbe ud, som saften i træerne, saltet i havet...

- Nu pludrer du igen!

- Så Ween, vær nu ordentlig. Det er faktisk meget vigtigt, det her. Landet er i stor fare, den stygge Kraal er vendt tilbage, og truer nu enhver livsform i landet, fra den mindste nælde, til den største bjørn. Hans magt er så stor, fordi den er næret af hans hånd, som liden næret af ilten...

- Åh, bedstefar, hvornår tager du tilbuddet fra kommunen alvorligt, og lader mig pille ved min knallert i fred?

- Jeg vil IKKE på plejehjem. Hvis du fortsætter på den måde, bliver ingen af os gamle, verden sprækker, ildsjæler vil svigte hver eneste lille gevækst af, himlen vil falde ned og...

- Det er sgu' da fedt. Lissom på MTV...har du set den der nye video med Magic Lesbian Marsmen? Det her er virkeligheden, unge Ween! Profetiet siger helt tydeligt: "På dagen for den store solformørkelse vil tre sandskorn blive placeret i timeglasset Revuss, og fjenden vil blive blintetgjort." Det er dig, Ween, du er den udvalgte, du skal redde verden! Du skal åbne indgangen ind til det glemte tempel, du skal dræbe dra-

gen med de hundrede ansigter og fylde timeglasset. Go, Ween, GO!

- Helt ærligt, hokkefar, hvornår fatter din senile skrumpehjerne, at jeg ikke rigtig kan motove...mitove...kan overtale mig selv til endnu en af dine latterlige skattejagter. Jeg er 17 år, og skal sgu' møde Hel-muth, Ingolf og Ralle ned på grillen, så med mindre du ta'r og smækker dine tandløse gummer sammen, finder jeg mig nødsaget til at klapse til dig. Er det klart, Ohkram?

Men, bedsteforældre har som bekendt en særlig overtaletsevne, og før Ween (udtales "hvin") får justeret så meget som tændrøret på sin Puk Maxi er han blevet ramt af et "Teleportyour-stupid-and-arrogant-grandchild"-spell, der har sendt ham midt ind i endnu et grafisk adventure fra de samme program-mører, der gav os Fascination.

Det ses tydeligt. Spillet er smækkfyldt med digitaliseret grafik, gode lydeffekter og en musestyring, der er så legende let, at man er i gang med at spille tre minutter efter, man loadede spillet ind.

Den gode Ween er ikke alene. En lang række venner dukker op efterhånden, og assisterer den bebumsede teenager med Cure-T-shirten i ethvert tænkeligt henseende. Den vigtigste forbundsfælle er Urm, en frugtspisende flagermus, der er så glad for alle slags

frugt, at han vil hjælpe Ween med alt, bare for en bid æble.

Derudover er der Ubi og Orbi, to forvirrede tvillinger, der tilsyneladende er af samme årgang som Ohkram, Weens bedstefar. De er i hvert fald senile, ligner hinanden til forveksling, og giver lige så mange gode råd som en forgyldt dejskraber.

Lidt mere brugbar er Petroy, endnu en af Ohkrams gamle venner. Han er desværre død, men hans hjerne lever videre, og sender små sjove signaler til Ween, gennem en magisk kobberkugle. Han kan hjælpe Ween, hvis det bliver for svært.

Det gør det nu sjældent. Lidt ligesom i Fascination, er problemerne ofte begrænset til en enkel lokation, hvor Ween skal gennemskue, hvordan han kommer videre, enten ved hjælp af nogle af kammerjuckerne, en af tingene eller ved hjælp af noget i rummet.

Dermed bliver spillet lineært, men fordi problemerne er så gode, betyder det ikke så meget.

At spillet er fransk, og dermed pr. definition mærkeligt (se kommende artikelsene), mærker man hurtigt. F.eks. kan foromtalte kobberkugle, kombineret med en ring udvikle sig til en gryde, mens ringen og gryden giver kuglen tilbage igen. Urm er den mest vanvittige flagermus nogensinde i et computerspil, og kan virkelig være underholdende.

Generelt er Ween et godt adventurespil, ikke noget særligt, men et af dem, man ikke desto mindre kan få en del tid til at gå med.

Christian

**PC: Måske spillets smukkeste billede...aahh!**



### PC



VGA



sound



joystick



mouse

En del af spillets grafik er digitaliseret, og det er virkelig flot lavet, med underholdende akustik og god teknisk udførelse. Lyden kan være irriterende til tider, selv med et godt lykkort.

Ween formår aldrig at hæve sig op på det stadiet, der ville berettigge til en plads i spillets verdenshistorie, men ikke desto mindre ganske underholdende.

Grafik 92%  
Lyd 63%  
Gameplay 82%

**OVERALL 79%**

**AMIGA**

Ween kommer til Amigaen i starten af det nye år.



# RED ZONE

## PSYGNOSIS



I begyndelsen var jeg i tvivl, med hensyn til om jeg overhovedet kunne tillade mig, at kalde dette for et spil. Men det er jeg ikke længere, dette er ikke et spil. Det er en joke. En usandsynlig dårlig joke på køberens bekostning. Psygnosis må virkelig ha' en sort humor, der grænser til det usmagelige for at sende dette ...produkt på markedet.

Bagsiden af æsken lover dig "screaming action", når du i dette "spil" tager kontrol over en af de hurtigste motorcykler i verden, for at deltage i den adrenalinfyldte motorsport. (Jeg ville også skribe, hvis jeg havde givet penge for det her slam). "Suit up for the ride of your life", jo tak, jeg skal love for, at jeg fik mit livs køretur, men det er absolut ikke ment positivt. Jeg har på fornemmelsen, at de har siddet og brækket sig af grin, medens de skrev den meget lovende tekst på æsken. Nå, jeg tror, at jeg har fået afløb for mine frustrationer nu. Computerfolket har jo også ret til at få årsagen til disse friske galdeudslip at vide. Lad os derfor se nærmere på, hvad der gemmer sig i æsken. Jeg finder det meget passende, netop på dette punkt, at citere lidt Metallica, med en vag ændring: "It's just the beasts under your bed, in your Psygnosisbox, in your head". Det første man lægger mærke til ved Red Zone er, at grafikken ikke er det prangende, farvestrålende og detaljerede orgje man ser hos andre racerspil. Psygnosis har skrottet alt dette til fordel for den fyldte vektor og de fordele, den giver. Dette er faktisk en god ide, som vi har set det i Stuntcar Racer. Men på grund af en infernalsk dårlig programmering, bliver dette gode initiativ totalt spoleret. Motorcyklen slinger forvildet rundt på banen, når man prøver på at styre den. Jeg følte mig nærmest som en kosmonaut i et af de her pendulapparater. Jeg ved godt, at man kommer langt ned i svinget på en motorcykel, men jeg har dog aldrig oplevet at se hjulene passere skulderhøjde i et venstresving. Det er lige netop sådan, man føler det i Red Zone. Man bliver ufattelig dårlig tilpas i maven af at se på det, efter 8 min. måtte jeg ud og snakke i porcelæns telefonen. En ting der er lige så frustrerende, om ikke mere, er motorcyklens evne til at dreje fulde 360 grader om sin egen akse. Dette er naturligvis med til at øge realismen, men det er meget let at komme til at vende i den forkerte retning efter et styrt, hvor hele verden ter sig, som om den var kommet i en blender. De er nu så sjove, dem der arbejder



**AMIGA:** Måske ser grafikken pæn ud, men se den bevæge sig!

ved Psygnosis, men I har ikke hørt den bedste endnu. Inden man kommer ud på en køretur, bliver man præsenteret for en menu med et ret imponerende udvalg af valgmuligheder, hvormed detaljeniveauet i spillet kan hæves. Normalt vil dette medføre en nedgang af spillets hastighed, og dermed en langsommere opdatering af skærmen. Men det lader til at det kun er motorcyklen der bliver affekteret i Red Zone. Ved at sætte detaljeniveauet i vejret på dette spil, opnår man blot at forsinke responsen fra joysticket, så man er nødt til at forudse sine bevægelser. Smart, Psygnosis har opfundet det første spil for claivoyanter. På en eller anden måde tror jeg bare, at de har markedsført det forkert.

Marit

**AMIGA:** Et godt indblik i, hvor forvirret spillet er.



### AMIGA

Er det nok at sige end, Lad være med at købe Red Zone. Jeg kan virkelig ikke se bare en god grund til at gøre det. Hvis du alligevel vil det, må du være uheldig med psygnosis. Hvis forresten kunne du så ikke lige ringe op på redaktionen og lægge dit telefonnummer, så lander trængen til en luftning.

Grafik: 24%  
Lyd: 76%  
Gameplay: 02%

OVERALL  
**16%**







# Musik Nonstop

## Læsernes musikalske spørgsmål besvares af Gert Sørensen.

Ved Gert Sørensen

### Amiga, Atari, PC eller MAC?

Kære musikbrevkasse, her er en lille bunke spørgsmål.

1) Når Amigaen altid har ligget i en sekundær position mht. professionel musikstyring, skyldes det efter min vurdering en enkel ting. Og det er, at det desværre aldrig er lykkedes, at få lov til at udvikle Cubase (seq. program fra Steinberg) til netop Amiga. Nu hvor Cubase lige er blevet udviklet til PC Windows, er der så ikke en mulighed for at få det lavet til Amigaen også? Hvis ikke, hvad er så Amigaens svar på Cubase (incl. nodeudskrivning)?

2) Jeg har lige læst en anmeldelse af A-MAXII+ i Amiga Format, og jeg læste også preview'en på den i DNC nr. 2, 1992 med stor interesse. Vil det være muligt at køre Cubase til Mac på denne Emulator? Og i så fald, hvor stor en processor, RAM etc. vil du regne med er nødvendigt?

3) Har længden af MIDI kablerne nogen indflydelse på præcisionen af indspilningerne?

4) Hvilke MIDI-interfaces er de mest udbredte? Jeg har selv et danskproduceret interface fra Creative Sound Systems, en Midi Expander ME

4. Ligger den i den bedre eller dårligere ende?

5) Jeg vil foreslå absolut en hel side (eller mere) til musikbrevkassen i hvert nummer!

Thomas Ebling, Valby Tingsted 9, 1 sal, 2500 Valby

Jeg er ikke helt enig i din vurdering af grunden til Amigaens sekundære position: Jeg mener det skyldes at de forretninger som sælger Amiga, simpelthen ikke ved nok om Amigaens mange musikalske muligheder. Læg mærke til at de konkurrerende computere også sælges i dedikerede musikforretninger, hvor computere og musikinstrumenter bliver præsenteret af musikfolk. New Music, -hus oplyser at der ikke i øjeblikket er planlagt en Amiga version af Cubase. Der findes dog en version af et Steinbergprogram til Amiga: Pro24 A, men det kan ikke sammenlignes med Cubase. Sequencerprogrammet Bars and Pipes Prof. 2.0 (er incl. nodeudskrivning) overgår programmet Cubase på mange punkter, især de mange kreative tools, så der er ingen grund til at fortvivle.

2) Efter de oplysninger jeg har fået fra forskellige importører, er det

muligt at køre Cubase på en standard Amiga med 1 MB ram via AMAXII+. I næste nummer af DNC håber jeg at kunne give dig mere information, idet jeg netop har fået en AMAXII+ til test.

3) Iflg. MIDI-specifikationerne kan du bruge kabel længder på op til 15 m. uden at det giver problemer.

4) Amiga Warehouse oplyser, at Datic til kr. 595,- er deres mest solgt interface og den fungerer perfekt. Dr.T.'s Phantom til kr. 2.075,- er foruden MIDI IN, THRU og OUT også forsynet med SMPTE-IN/OUT samt en gennemført RS232 port. Jeg bruger selv en Datic (kr. 700,-). Det der mange gange afgør hvilken MIDI-interface man bør vælge, er ens behov m.h.t. hvor mange MIDI out man har brug for. Man kan ikke tale om gode og dårlige MIDI interfaces, så hvorvidt din ME 4 ligger i den gode eller dårlige ende kan sige: enten virker en MIDI-interface eller også virker den ikke.

5) Såfremt der kommer en stadig strøm af spørgsmål har hr. Martensen lovet at bladet kan afse de sider der er nødvendige til en musikbrevkasse.

### Hvor lang tid

Jeg har tænkt mig at købe en Smart Sound Sampler til min Amiga, og jeg har lige et par spørgsmål:

1) Hvor lang tid kan en sample vare? Jeg har en megabyte ram.

2) Kan man indspille et helt nummer fra en LP (Ca. 3-4 min.)?

3) Hvilket program kan du anbefale mig?

Martin Bangso.

Kærnebidervej 9, 9800 Hjørring.

1+2) Med 1 MB ram kan du sample ca. 30-40 sek. afhængig dels af samplingsrate og dels af hvor meget dit samplingsprogram optager af rampladsen.

3) Hvis du blot vil ind- og afspille samples kan du bruge det samplerprogram der følger med samleren, men hvis du vil bruge dine samples til at lave din egen musik med, skal du have lidt ekstra software: en flerspor-sample-afspiller, en såkaldt "Tracker". Der kan jeg bl.a. anbefale Audiomaster 4 til ca. kr. 695,- og Audition 4 (ca. kr. 645,-). Der er også værd at overveje samleren DSS fra GVP incl. samplerprogram og tracker (noise-sound- og protracker kompatibelt) til kr. 995,- (se vor test i DNC. nr. 3/1992)

### AMIGA BREVKASSE

Har du spørgsmål vedr.

Amiga musik- soft- og/eller hardware, så skriv til DNC's musikbrevkasse.

Her vil musikspertener Gert Sørensen hjælpe dig med alle spørgsmål.

Skriv til:

Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Mærket  
"Music-nonstop"

## BLIV MEDLEM AF SOFTWARE KLUBBEN OG FÅ TILSENDT VORES KLUBAVIS MED ALLE DE NYE OG HOTTE SPIL TIL AMIGA OG PC. BEMÆRK VI HAR ENGELSKE PRISER OG UDGIVELSESDATO'ER.

Acies of the Pacific AD&D Starter Kit	Kun til PC Kun til PC	Death Knight of Krynn Generation	295.- 249.-	Atlantis adventure spillet Islands of Dr.Brain	295.- 325.-	PGA Golf Plus Pinball Dreams	249.- 249.-	Space Quest IV Special Forces	325.- 325.-
Agony Aurbus 325	249.- 325.-	Dune Dynablasters	295.- 249.-	Jaguar XJ220 John Maddens Football	249.- 249.-	Plan 9 Outer Space Police Quest III	249.- 325.-	Summoning Super Hero	249.- 249.-
Air Support Another World	249.- 249.-	Eco Quest Epic	325.- 249.-	Jones in Fast Lane Kick Off III	325.- 249.-	Poets of Darkness Populous II	295.- 249.-	Super Tetris Sect. Weapons of Luftw.	295.- Kun til PC
Armour-Geddon Aquaventura	249.- 249.-	Espana The Games 1992 Eye of the Beholder II	295.- 295.-	Kings Quest IV Kings Quest V	325.- 399.-	Prophecy of the Shadow Project X	295.- 249.-	The Manager Treasures Savage Frontier	249.- 295.-
Ashes of Empire A-Train	295.- 325.-	Falcon V3.0 F-117A Stealth Fighter	Kun til PC Kun til PC	Knights of the Sky Laura Bow	195.- 325.-	Push Over Quest for Glory III	249.- Kun til PC	Turtles II Ultima VI	249.- 295.-
B-17 Fighting Fortress Black Crypt	325.- 249.-	F-15 Strike Eagle 3 Fire & Ice	Kun til PC 249.-	Leisure Suit Larry V Lemmings II	325.- 250.-	Railroad Tycoon Realms	325.- 249.-	Ultima VII Wayne Gretzky II	Kun til PC 295.-
Back Rogers II California Games II	295.- 249.-	Formula One Grand Prix Free DC	295.- 249.-	Lethal Weapons III Links Pro 386	249.- 345.-	Red Baron Red Zone	325.- 249.-	Wizard Wild West World	249.- 249.-
Carl Lewis Challenge Castles	249.- 249.-	Gateway Savage Frontier Global Effect	295.- 325.-	Lotus 3 - Final Challenge Lure of Temptress	195.- 295.-	Rise of the Dragon RobotSport	325.- 249.-	Willy Bermish Wing Commander	325.- 345.-
Castles of Dr.Brain Champions of Krynn	325.- 295.-	G-Loc Gunship 2000	249.- 325.-	Mega Sports MicroProse Golf	249.- 325.-	Secret of Monkey Island 2 Secret of Silver Blades	295.- 295.-	World Tennis Champ. Zool	Kun til PC 249.-
Civilization Conquest of Longbow	275.- 325.-	Harpoon V2.1 Heart of China	249.- 325.-	Might & Magic III Might & Magic IV	399.- 325.-	Sensible Soccer Shadow Of the Beast 3	249.- 325.-	Alle forsendelser tillægges 45 kr for fragt & opkrav.	
Cool World Curse of the Azure Bonds	249.- 295.-	Hook Humans	249.- 250.-	No Greater Glory Nova 9	325.- 325.-	Sim Ant Sim Earth	295.- 249.-	Bemærk at enkelte titler kan være udsolgt eller ikke frigivet når dette blad kommer på gaden. Der tages forbehold for fejl i annoncen.	
Darklands Dark Queen of Krynn	Kun til PC 295.-	Indiana Jones: Fate of Atlantis (action spillet)	195.-	Panzer Battles Puzzol Stars	249.- 249.-	Simpsons Spelljammer	249.- 249.-		
Dark Seed Dark Sun - Shattered Lands	Kun til PC Kun til PC	Indiana Jones: Fate of				Streetfighter 2 Strike Fleet	249.- 249.-		

☆ Software klubben ☆ Hermodsvej 5C ☆ 8230 Åbyhøj ☆

☆ Ordre tlf. 86752770 ☆ Fax 86752771 ☆ Kun postordre salg ☆

Vi har åbent mandag til fredag fra 12.00 til 17.00 Bemærk om torsdagen holder vi telefonen åben til kl 20.00. Udenfor telefon tiden kan du bruge vores Voice Response System. Her kan du ved hjælp af din telefon høre om nye produkter og bestille dem.



# GAMES PREVIEW

## En perlekæde af kommende spil.

### LEEDS UNITED CHAMPIONS!

Fra CDS er der endnu et led i den uendelige kæde af managerspil på vej, og hvad ville være mere naturligt end at vælge Leeds, sidste års mestre som centrum?

Spillet ser ud til at være af den gode stabile slags, hvor man starter i den engelske 4. division og skal kæmpe sig op gennem rækkerne, vinde pokalen, vinde de europæiske turneringer og i det hele taget have lidt succes som træner. Du skal købe og sæl-

ge spillere, skal vælge deres træningsprogram, sende spioner ud til kommende modstanderes kampe og endda selv designe de forskellige taktikker.

Netop det sidste punkt skulle være der, hvor Leeds United Champions virkelig brillerede. Pressemeldelsen praler af, at der er mindst 729 forskellige taktikker, som man selv kan pudse af, til de passer til de spillere, man har i sin trup.

Til jul skulle vi gerne finde ud af, om CDS laver selvmål eller hattrick.



### DRAGONS LAIR III

Jå, du læste rigtigt. Netop som vi lykkeligt havde fortrængt SpaceAce-spillene, og ikke mindst Dragons Lair-spillene, har Don Bluth (udtales Bluth) velsignet os med endnu en del af den navnkundige saga. Du er stadigvæk ridderen Dirk the Daring, som reddede prinsesse Daphne, undslap fra Singes slot, reddede Daphne igen fra

den onde trolldmand Mordroc, der ville gifte sig med hende, undslap også ham, og fik en masse børn med Daphne. Men mens du hænger nede på Grønordsgriillen med vennerne, har Mordrocs onde søster Mordread kidnappet din familie, fordi du slog hendes bror ihjel. Det er jo ikke sådan med det - og mon ikke du skulle til at finde dig en anden kæreste?

Don Bluth lover os endnu engang animationer, der fylder hele skærmen, 60 scener med 1500 frames i hver og mere end seks disketter. Oh jubel!!! Men om det bliver mere spilbart end sine forgængere finder vi først ud af i november på PC og Amiga



### PINBALL FANTASIES

Nogle gange sker det, at en stor titel ankommer så uheldigt, at vi desværre aldrig rigtig får anmeldt den, anmeldelsen bliver udskudt og en masse andre gode eller mindre gode undskyldninger... En af dem var Pinball Dreams, der fik markeret sig som den absolut bedste Amiga-flippersimulator nogensinde.

Men 21st Century Entertainment, firmaet før den første udgivelse, har tænkt sig at gøre noget ved den sag. De har taget deres gamle rutiner, pudset dem af, og gør nu klar til fire ekstra boards for alle flippere.

De nye spil bærer navnene Partyland, Billion Dollar Game Show, Speed Devils og Stones & Bones. De svenske programrørere lover flere flippere, større boards og endnu mere musik, grafik og lyd, end der var i forgængeren.

Samtidig bebuder 21st Century Entertainment, at de vil udgive Pinball Dreams til både PC og Gameboy. Fliip!



### AQUATIC GAMES

Mens vores allesammen James Pond gør sig klar til en ny opgave (vi gætter på, at den kommer til at hedde noget med "Splash Gordon!"), er det naturligvis vigtigt, at han ikke mister sin smidighed og sin fiskeform. Derfor har han og vennerne, her en god bid tid efter det rigtige OL, valgt at sætte hinanden ståvne, et sted nede på bunden af havet. At dette James Pond-spil bliver lige så vundet som de andre, bør der ikke herske tvivl om. Der er 8 discipliner plus bonus-baner, og de har navne som 100 meter Splash,

Hop-Skip-Jump, Feeding Time og Leap Frog.

Du kan enten spille i practice-mode eller tage del i de sande mesterskaber - enten med computeren (3 sværhedsgrader) eller med op til tre af dine venner.

Grafikken er lige så kulørt, farvefyldt og mærkelig som i de foregående spil, og meget tyder på, at Millenium-drengene har endnu et hit på vej.

Amiga-ejere får se til oktober...



## CASTLES II: SIEGE AND CONQUEST

Interplay, der gav os den tvivlsomme fornøjelse at stifte bekendtskab med Castles, synes lige, at de ville forsøge sig igen. Det skal ske med den opfindsomme titel Castles II, der lover mere gameplay - en udvikling, der vel var svær at undgå.

Kong Charles af Bretagne er død, og der er ikke nogen naturlig kronarving. Det betyder krig på alle fronter over hele Europa, mellem en række små fyrster, der alle vil have magten. Det er en krig du har tænkt dig og vindt, det er en

krone, du har tænkt dig at gå rundt med - men der er for mange andre, der har samme ide.

Og så ruller den sædvanlige Defender of the Crown-mølle. Du skal erobre land, bygge borge på det, holde dig gode venner med kirken, smede alliancer, og holde på den nede og tilfreds på samme tid.

Den store forskel i forhold til forgængeren er, at du nu ud over at bygge og designe slotte kan angribe og ødelægge dem. Det skulle give spillet "endnu mere dybde end den fantastiske forgænger!". Hvorfor skulle man også underdrive?



## INCA

Hvis man skal tale om et decideret højdepunkt på ECTS-udstillingen i London, må det have været stortitlen Inca fra det lille franske softwarehus Coktel Vision.

Det er en lille smule usikkert, hvad spillet egentlig handler om, men det tegner til at blive et action/adventure tilsat en håndfuld fransk science fiction. Historien handler om, at du er den udvalgte, The Chosen One, der skal rejse tilbage til tiden og forsvare, genopbygge og bevare den gamle kultur, som de spanske conquistadorer så skammeligt udryddede i begyndelsen af det 16. århundrede.

Det lyder måske ikke særlig fantastisk, men at se spillet i action er som at svæve ind i en uvirkelig drøm. Hele forhistorien bliver vist som en film, hvor den sidste mand i verden, der kan tale det gamle Inka-sprog, langsomt fortæller, hvorfor de har så store forhåbninger til dig (selvfølgelig med en engelsk oversættelse nedenunder!), altsammen som optakt til det grafiske orgie.

Langt det meste er digitaliserede filmsekvenser med rigtige skuespillere, og filmen de spiller med i er mildest talt mærkelig! En del af handlingen foregår på en gammeldags fregat, der svæver ude i verdensrummet, og hvor du kan gå rundt på dækket, broen o.s.v. i en 3-D grafik, der ville få enhver Virtual Reality-maskine til at tabe hjernen af misundelse. Gennem hele spillet er der perfekt tale, tredimensionelle objekter der ændrer form hurtigere end du kan opfatte det og meget, meget mere. Spillet's soundtrack er desuden blevet udgivet på en lyd-CD, og danner den perfekte baggrund for det sydamerikanske eventyr.

Hele anmelderstaben glæder sig allerede som de små børn, de er til sidst på året, hvor 20-30 megabyte-giganten udkommer til PC, og til januar, hvor en Amiga-version højst sandsynligt lander.



## A.T.A.C.

Handlingen foregår i den nærmeste fremtid, og udover alle de katastrofer verden er blevet ramt af gennem andre computerspil, er der sket noget, der ikke just får de amerikanske teenagere ud på gaderne i vild jubeldans. De sidder derhjemme og fixer! Narkoartellerne i Sydamerika har fået ikke så lidt indflydelse, og har faktisk spoleret den sociale orden i alle vigtige storbyer. Du er blevet udpeget af den amerikanske regering til at sparke dem der, hvor det gør mest ondt: i Colombia. Du leder et elite-hold med 250 agenter og fire F-22 jagerbombere, to helikoptere og en

masse bomber, du rundhåndet skal dele ud for at stoppe narko-baronernes hensynsløse eksport. Derudover skal du opbygge en spionagering, der kan fortælle dig, hvornår det kan betale sig at skride ind, hvor og med hvor meget styrke. Efter næststiks-metoden med et enkelt fartøj eller med hele styrken i luften på en gang! Du kan på et hvilket som helst tidspunkt skifte over til et af flyene og gøre det nødvendige.

Spillet skulle efter sigende køre i real-time og Microprose leverer forhåbentlig anmelderkopierne, så vi kan nå at have det med i næste nummer.



## DOROVANS KEY

Der er bestemt ikke mangel på rollespil for tiden, men alle vil åbenbart stadigvæk gøre et forsøg på at programmere det mest ultimative RPG.

Gremlin vil ikke nøjes med at lave et - Dorovans Key bærer overskriften Daemonsgate 1.

Vi springer baggrundshistorien over og går direkte til handlingen. Den udspiller sig i det gamle land Hestor, der er designet med en rigtig social-struktur, en sagnomspunden historie, en logisk geografi og en naturlig bykonstruktion.

I modsætning til mange andre rollespil, er dine 8 personer ikke bare en række tal og statistikker, men levende væsner, der går deres helt egne veje, når du ikke direkte giver dem ordrer. De vil handle ud fra deres psyke og deres fornemmelser - og med mindre de har fuldstændig tillid til dig, general Gustavus, kommer du ingen vegne med dem. Som i Legend foregår noget af handlingen på et oversigtskort, hvor du kan se dine fjender, og kun sjældent bliver angrebet uden varsel. Det meste af spillet foregår imidlertid i byerne, og der er 7 af dem, hver med mere end 10.000 skærms grafik. I hver by lever ca. 400 mennesker, der har deres naturlige dagrytme; står op, går på arbejde, på kro, går ud og handler o.s.v. Herudover bor der 128 mennesker i hver by, der spiller en mere central rolle, og som rejser rundt mellem byerne, og nemt kan blandes ind i handlingen.

Vi glæder os til juletid - sammen med de andre Amiga og PC-ejere.





# Ren intuition

**Gadgets er alle de små felter på skærmen, som man kan klikke på med musen, skrive enkelte ord i o.s.v. Denne gang ser vi på hvordan de laves.**

Af Lars Jørgen Helbo

**G**adgets er et ret vidt begreb. Hertil tæller de små knapper, som kan vælges med musen, de kaldes booleangadgets. De aflange felter, som man kan skrive i hedder stringgadgets. De lange skydere, som f.eks. sidder på kanterne af vinduerne hedder proportionalgadgets.

Gadgets kan sidde på en screen eller et vindue, derfor skelner man naturligt nok mellem screengadgets og windowgadgets. Endelig har man systemgadgets, det er f.eks. dem som vinduerne på Workbench er udstyret med. Til forskel herfra findes brugergadgets. Det er dem som programmøren selv definerer.

### Systemgadgets...

- er faktisk allerede omtalt. En screen kan have to gadgets. Med det ene kan den trækkes ned og op, med det andet kan den lægges bagved en anden screen. De to gadgets kan fjernes ved at sætte flaget SCREENQUIET i NewScreen-strukturen.

På et vindue placeres systemgadgets i rammen. Hvilke gadgets vinduet får, afgøres med WFLG-flagene i NewWindow-strukturen. Hvordan det foregår fortalte vi i lektion 3.

### Brugergadgets

Denne betegnelse er egentlig ulogisk. For brugeren er der nemlig ikke nogen større forskel mellem system- og brugergadgets. Det er der derimod for programmøren. Hvor et systemgadget kan tilføjes

med et enkelt flag, skal et brugergadget defineres i alle detaljer.

En anden forskel er, at brugergadgets kun kan placeres på vinduer. Du husker måske, at der i NewWindow-strukturen findes en pointer med navnet FirstGadget. Hvis den peger på en gyldig gadget-struktur, når vinduet åbnes, placeres det pågældende gadget i vinduet. NewScreen-strukturen indeholder en tilsvarende pointer; men den er aldrig blevet implementeret. Intuition ignorerer den simpelthen.

### Et lille eksempel

Billedet i figur 1 viser et vindue med de systemgadgets, som kan bruges under DOS 2.0 og to brugergadgets. Vi vil nu se på, hvordan disse to brugergadgets programmeres.

Det drejer sig om to booleangadgets. De er forsynet med en dobbelt ramme og en tekst. Bortset fra teksten og placeringen er de to gadgets ens.

Ligesom ved menuen skal vi bruge et helt system af sammenkædede strukturer. Boks 1 viser, hvad der kræves. Disse deklarationer indsættes i programmet og i NewScreen-strukturen ind sættes en pointer til Gadget1. De to gadgets vil så automatisk blive placeret i vinduet, når det åbnes.

### Rammerne

Først deklareres to arrays med koordinaterne på rammerne. Koordinaterne defineres i forhold til øverste venstre hjørne af selve gadget'et, d.v.s. det aktive felt.



Dette vindue er udstyret med alle de systemgadgets, som kan bruges under DOS 2.0 samt to boolean-bruger-gadgets.

Derfor kan vi bruge de samme to arrays til begge gadgets.

Derefter kommer to Border-strukturer. Igen bruger vi en struktur til den indre ramme og en til den ydre; men vi bruger de samme to strukturer til begge gadgets.

De første to nuller angiver rammens placering i forhold til gadget'et. Koordinaterne i de to arrays placerer et enkelt hjørne. Med disse koordinater flyttes hele rammen.

4,5,JAM1 betyder, at rammen skal have forgrundsfarve nr. 4, baggrundsfarve nr. 5 vist i almindelig modus. Så følger antallet af koordinatar i det tilhørende array og en pointer til array'et. Læg mærke til at en firkant kræver 5 koordinatar, da første og sidste par er ens.

Sidste element i strukturen er en pointer til en Border-struktur.

Vi har altså igen en kæde af strukturer. I Gadget-strukturen findes en pointer til første Border. Her har vi en pointer til næste Border etc.

### Teksten

Teksten placeres i en IntuiText-struktur. Da teksterne i de to gadgets selvfølgelig skal være forskellige, skal vi bruge en struktur til hvert gadget.

Selve strukturen er allerede omtalt i forbindelse med menuerne, vi vil derfor ikke komme nærmere ind på den; men bare henvise til lektion 4.

### Gadget-strukturen

Første element er en pointer til en anden Gadget-struktur. Vi har altså endnu en kæde. I NewWindow-strukturen står en pointer til Gadget1, der er en pointer til Gadget2, hvor kæden afsluttes med

### Boks 1: Deklarationen af de to gadgets

```
WORD BorderData2[]={0,0,60,0,60,14,0,14,0,0};
WORD BorderData1[]={6,3,30,6,66,3,66,17,30,20,6,17,6,30};
struct Border GadgetBorder2={0,0,4,5,JAM1,5,&BorderData2[0],NULL};
struct Border GadgetBorder1={0,0,4,6,JAM1,7,&BorderData1[0],&GadgetBorder2};
struct IntuiText GadgetText1={3,2,JAM1,15,3,NULL,"Nr 1",NULL};
struct IntuiText GadgetText2={3,2,JAM1,15,3,NULL,"Nr 2",NULL};
struct Gadget Gadget2={NULL,140,20,60,14,GFLG_GADGHCMP|GFLG_LABELTEXT, GACT_RELVERIFY|GACT_IMMEDIATE,STYP_BOOL|GADGET,&GadgetBorder1,NULL,&GadgetText2,0,NULL,2,NULL};
struct Gadget Gadget1={&Gadget2,30,20,60,14,GFLG_GADGHCMP|GFLG_LABELTEXT, GACT_RELVERIFY|GACT_IMMEDIATE,STYP_BOOL|GADGET,&GadgetBorder1,NULL,&GadgetText1,0,NULL,3,NULL};
```



en NULL-pointer.

Det er sikkert ingen overraskelse, at de næste fire tal angiver gadget'ets placering og størrelse. Placeringen måles i forhold til vinduets øverste venstre hjørne.

Så kommer tre forskellige flag. GADGCOMP fortæller, at dette gadget inverteres, når det vælges. En anden mulighed er GADG-HBOX, så markeres det med en kraftig ramme.

Længere fremme i strukturen findes en pointer til indholdet af dette gadget. Flaget LABELTEXT siger, at denne pointer peger på en IntuiText-struktur. Peger den derimod på en image-struktur, skal der her stå LABELIMAGE.

Efter gadgetflaget kommer aktiverings-flaget. Hermed kan man bl.a. bestemme, hvornår der skal udløses et intuition-message; men det vender vi tilbage til næste gang. Det tredje flag er type-flaget. Det afgør bl.a., om dette gadget skal være et boolean-, string- eller proportionalgadget.

Blandt de resterende elementer i strukturen skal man især lægge mærke til de to pointere til rammen og teksten. Det er dem, der binder hele systemet sammen.

Vigtigt er også strukturens næstsidste element. Elementet har navnet GadgetID og typen UWORD. Du kan selv bestemme, hvad du skriver her; men sørg for, at tallene er forskellige i hvert gadget. Næste gang skal vi nemlig bruge netop dette tal, når vi skal finde ud af, hvilket gadget brugeren har valgt.

## Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries  
Lektion 2: Screens  
Lektion 3: Vinduer  
Lektion 4: Menuer  
Lektion 5: Gadgets  
Lektion 6: Intuition-messages

## Demo-program

I dette kursus behandler vi i hver lektion én side af Intuition. Derfor kan det måske være svært, at se den store sammenhæng og bevare overblikket. For at afhjælpe det har vi nu lavet et demoprogram. I dette program indgår samtlige eksempler fra alle 6 lektioner på rette sted og i den rigtige sammenhæng. Kildekoden er udførligt kommenteret og fylder over 45 kb.

Programmet kommer på en af de næste PD-Special og kan hentes på COM-BBS.

# Amiga udviklerkonference i Danmark

**I forbindelse med Amiga Expo i Århus havde Commodore fået den glimrende idé at afholde en dansk udviklerkonference den 24.-25. september. Læs her om nyheder fra en verden, der normalt er "forbudt område".**

Af Torben Hammer

Vores værter var Amiga-staben støttet af Jan Nymand fra Commodore ESCO i Frankfurt. Efter velkomst af Esben Hannerup, support manager i Danmark, præsenterede Jesper Christensen, salgsschef for Amiga Danmark, den nye organisation, hvor man havde slået consumer- og professionel afdeling sammen til gavn for begge kategorier af brugere. Jesper viste også nogle oversigter, hvoraf det fremgik, at det var solgt af A500, A500+ og A600 der "bar" hele udviklingen. De professionelle maskiner A2000 og A3000 udgjorde kun ca. 5% af det totale salg. A600 tegner til iøvrigt til at blive en "salgsrakett", på een måned har den allerede solgt så godt, at det på årsbasis vil svare til summen af A500 og A500+. Konkrete tal ville Commodore ikke rykke ud med.

## PMCIA

Esben Hannerup redegjorde for PCMCIA-standard (A600) og viste et par eksempler på PCMCIA-kort. Kortene indeholdt statisk RAM og var ganske pebrede: 1 MB ca. 1600 kr og det var endda specialpris til udviklerne. Commodore forventer, at der kommer dynamiske RAM kort inden årets udgang og dermed skulle prisen også gerne have i et mere acceptabelt leje.

## Udviklingspolitik

Næste dag startede John Zinck, direktør for Commodore Scandinavia med at redegøre for Commodores salgs- og udviklingspolitik, men her kom han sandelig i strid modvind blandt en flok Amiga entusiaster, som belærede ham om at Amiga var en enestående maskine, og om hvor vigtigt det var at holde det tekniske forspring for konkurrenterne (læs: de kompatible).



## Virus

Han afløstes af Erik Løvendahl Sørensen som selvfølgelig fortalte om virus. Alle fik hans nyeste samling virus-killere. Det var ellers horrible ting, man fik at høre: Der findes adskillige "virusboards" hvor fra man kan downloade de sidste nye rædsler. I amerikanske computertidsskrifter annoncerer en fyr med at han udvikler en personlig virus til dig for 10\$.

Foreløbig står det greelt til med bekæmpelsen af virusprogrammerne fordi lovgivningen ikke anviser nogen hjemmel til at straffe dem. Den bedste chance p.t. synes at være, at de fleste virusprogrammer også er "pirater", og her der anderledes muligheder.

## CDTV eller CDI

Naturligvis var der et større indslag om CDTV, hvor Commodore nu bekender kulør og kalder det Amiga CDTV for at få mere gang i salget (jvnf. annoncerne om indbytning med A500 i DNC). Ifølge Commodore er der solgt lige så mange CDTV som CD-playere (som sædvanlig ingen præcise tal), så det er stadig uafgjort hvilken standard, der kommer til at beherske markedet. Anstrengelserne gælder også at få relevante

kvalitetsprogrammer frem. Det kniber alvorligt med udvalget for tiden.

## Gang i den

Alt i alt var det et spændende initiativ, som fik sat en masse i gang. Noget af det vigtigste, der skete, var at der knyttes en masse personlige kontakter. Det var virkelig fascinerende at opleve den åbenhed og tillid der var imellem deltagerne. Jeg ville snarere have ventet at alle sad og passede på ikke at fortælle for meget om hvad de gik og lavede, af frygt for at en konkurrent kunne snuppe ideen. Tværtimod, der blev indgået mange uformelle aftaler om samarbejde. Faktisk blev der taget initiativ til dannelse af en udviklerklub: I erkendelse af at ingen kan være ekspert på alle områder, vil man lave en liste over deltagere med deres specialer, således at man kunne samarbejde med de ting, man var særlig god til. Altsammen med det formål at skabe mere konkurrencedygtige produkter.

(Vi vil i en kommende artikel komme ind på, hvad det vil sige at være udvikler, og hvordan DU også kan blive Amiga-udvikler.)



**CDTV - HVIS SKYLD?**  
 For efterhånden et år siden, før CDTV'en kom frem, var pressen fuld af rosenrøde forventninger og forhåbninger; f.eks. kan jeg huske, at der i et engelsk blad var et interview om CDTV og om mulighederne. Man talte om et spil: "Forestil dig et midtelderspil med en borg, hvor man istedet for grafikkiler laver en model af byen og så optager den i forskellige situationer og positioner." Tænk hvordan det ville

Et oplagt "offer" for dette var "Defender of the Crown". Tænk hvordan det ville have været med rigtige modelkatapulter og borge, med rigtige skuespillere og lang-  
seksvener med samlet tale, men ak nej. I stedet har man lagt noget bedre til  
på og kalder det så for Multimedia. Så kan den stakkels køber, efter han har gen-  
nemført det nogle gange, hænge skiven op som spejl eller bruge den som trisee.  
Når han så har prøvet et par af de forholdsvis talentløse spil, der findes til CDV'an

P.S.: Jeg er fuldkommen enig med Hook-rart at der er nogen, der tør sige deres mening.

P.P.S: Jeg synes ikke, det er jeres eller andre blades skyld, at det er gået sådan med CDTV'en

med COTV'en  
Victor Szulc, Albertslund

Du fortæller ikke, om du selv har haft en CDTV'er, men de problemer du nævner, står du i hvert fald ikke alene med. CDTV'en er bygget op omkring en almindelig A-500, men er på mange måder en maskine med muligheder i - se bare på Prey, som vi anmeldte i sidste nummer. Commodore burde have lavet forhåndsaftaler med kendte og dygtige programmerere om at udvikle en portion CDTV-spil der virkelig benyttede den teknologi og de muligheder, du selv nævner. Det gjorde de ikke, og da de potentielle kunder skulle prøve at få øje på, hvad de egentlig skulle bruge den nye vidundermaskine til, måtte de erkende, at der ikke var andet end et par dårlige leksika, et rimeligt atlas, en halvdårlig lægebog (der er så amerikansk, at den knap nok nævner "kønssygdomme"!) og et par håndbøger for have-folket. Derfor købte de potentielle kunder ikke maskinen, og udviklerne så derfor ikke nogen grund til at lave deres store titler på CDTV - der var jo ikke nogen til at købe dem! Og så er vi inde i en ond cirkel, som Commodore for tiden gør alt hvad de kan for at bryde. Men om det lykkes for dem - det vil kun tiden vise.

Der er en Microprose-præmie på vej til Victor.

Her sidder jeg med Jeres blad, nr. 10-1992 og læser 19 siders Amiga-reklame, 13 siders spilanmeldelser (det var da utroligt, som Jeres nr. 10 er forskelligt fra mit I-Red.) og en masse artikler om alt det ekstraudstyr og de programmer, I har testet til A(d)miga'en - helt ærlig, hvad er I for nogen drenge/røve? I ved vist ikke, at der garanteret er lige så mange PC-ejere som A(d)miga-ejere, der læser Jeres blad, så hvad med lidt hensyn til de stakkels PC-mennesker, der sidder i de danske hjem. Så få fingrene ud af diskettedrevet eller hvor I ellers har dem og brug dem på hakkebrevet istedet - og skriv om ekstraudstyr, programmer og endda reklamer til PC'eren.

Som vi sikkert alle sammen ved kommer de fleste spil først til PC'eren. Så var det ikke en ide at i kom med PC-anmeldelserne til et spil med det samme det kommer frem herhjemme og lader Amiga-ejerne nøjes med det. Det kan jeg selvfølgelig godt se er unfair over for A(d)miga-ejerne, men det er ligeledes unfair at i kommer med en Amiga-anmeldelse til et spil, når man har sikret sig det til PC.

Lad være med at give premierer væk i Mailbox, men brug derimod præmierne i Secret Service. Dette ville måske føre til færre breve i Mailbox, men I må have nok af dem, da jeg har skrevet til jer 6 gange uden at få et brev i bladet og uden at have fået Christians utallige måder at sno sig uden om de gode spørgsmål på!

Jan Kristensen, Struer

Okay Jan, så lad os snakke direkte.

- 1) Tag dit blad.
- 2) Se hvad der står på forsiden.
- 3) Find ordet PC-blad.

Det er svært, ikke? Det står der slet ikke! DNG ER ikke noget PC-blad! Hvis du gerne vil have et rent PC-blad, burde du måske kigge lidt på Alt om Data. Vi har taget PC-anmeldelserne med, fordi mange af dem er spændende og kommer til Amigaen - men vi er først og fremmest et Amiga-blad - eller som du sikkert ville stave det, et A(d)miga-bl(ad).

Viharisøvrigt fået fordelagtige sponsoraftaler, som giver os mulighed for at belønne alle de tips og de breve, der fortjener det.

## Ved Christian Sparrevohn

Jeg er en ung studerende, som går med skumle planer, nemlig at lade mig omvende fra Amigaens verden til PC-verdenen. Grunden til dette er, at jeg betvivler Amigaens kompetence i fremtiden. F.eks. kan man tage og sætte pc-priserne op imod Amigaens og her opleve en verden til forskel. Her er et lille regnskab:

Amiga, skærm, printer, 512 kb - 9000 kr.  
PC, 120 mb. harddisk, SVGA-skærm, 4 mb, int. printer - 15.000 kr.

Dør er kun 6000 kr. til forskel og disse vil jeg blive mindre, hvis Amiga'en skulle have samme kapacitet som PC'eren. Men grunden til, at jeg kun går med planerne, er at Amiga'en har en fast plads i min hverdag. Den er enkel at bruge til skolearbejdet, til fritid (spil) og til musik m.m. Jeg har godt nok læst, at lyden i PC'eren ikke er den bedste, men at den kan forbedres med et par tusinde kroner. Så jeg kunne godt tænke mig at vide hvilke fordele og ulemper jeg ville kunne forvente ved at skifte A-500'eren ud med en 386 pc'er.

Chano Vesterskov Hansen

Når du læser dette, har jeg anskaffet mig en transportabel PC'er, så jeg kender godt dine overvejelser. Min konklusion var, at jeg måtte have begge dele! Det er der flere grunde til:

- 1) Du vil stort set intet kunne få for din A-500
- 2) Amiga'en er, uanset hvad PC'erne påstår, den mest alsidige computer, der findes.
- 3) Hvis du kan lide actionspil, sportsspil m.m. er Amiga'en det eneste valg.
- 4) - Men hvis du også vil spille store grafiske adventure på 20 megabyte, må du have en PC'er.
- 5) Vil du virkelig arbejde med DTP, professionel tekstbehandling og CAD, er PC'en et must.
- 6) - Men er du villig til at betale 3500,- for WordPerfect og 8000,- for CorelDraw til PC'en?

Konklusionen er nok, at de to maskiner supplerer hinanden virkelig godt. PC'eren har sin styrke i rå datakraft, mens Amigaens specialchips, fremragende lyd, god grafik og billige softwarebaser er en langt mere kreativ og anvendelig.

Jeg sidder her med DNC nr.10, jeg har lige læst Mailbox og der er en vis Thomas Barkhot som klager over, at der i DNC 7/8 kun var fire sider med spiltest, hvilken nød siger jeg bare. Jeg var selv meget tilfreds med kun fire sider spiltest, jeg er nemlig af den mening at i for min skyld godt kunne nøjes med 4 sider (why not?), det har I jo kunnet før. Hvad med at indføre 3-4 sider, måske flere, om maskinkonfig., grafik, lyd, som i engang gjorde det med C-64-grafik, indside 64 o.s.v. - nu skulle I bare gøre det med Amigaen, og det nødvendige sideantal får I ved at skære ned på jeres spilanmeldelser - et sideantal, der er vildt overdrevet. Har I noget med Michael Jackson???

Hvis ja, hvad?

Der er også mange, der skriver, at C-64 ikke er død, og der er kun et svar: DET ER DEN IKKE OG DET VIL DEN HELLER ALDRIG, FOR DEN ER EN LEGENDE. Måske vil der komme den ene fede maskine efter den anden, men C64 vil altid have en plads i hjertet hos næsten alle computerfolk. I en artikel om Commodore (DNC nr.2) skriver I (cit): "Den skaffede i 80'erne økonomisk grundlag for udviklingen af hele Commodores PC-serie og Amiga linjen" Godt klart af en brødskasse, ikke?" (cit slut). Hvil C-64, Jeg har både en C-64 og en Amiga, men nu har Amiga'en overtaget 110% (sorry c64), man kan da godt savne de fede tider tilbage engang omkring midten af 80'erne, men de vil da aldrig komme tilbage (hulk snøft, where is my Vic-20?)

Al den snak om piratkopiering kan software-fusene selv være med til at standse. "Hvordan"? vil mange. Det er meget simpelt, de skal bare lave så fede spil, at man simpelthen er nødt til at eje originalen.

Det der SAPU er nok noget af det mest latterlige, jeg har hørt om siden SUS. I skrev jo engang en stor artikel (DNC 2, 1988) om hvor fantastisk SUS var, bop, bop, bop siger jeg bare, er SAPU ikke bedre?

Efter at have fuldt udviklingen af COMpuTer gennem de sidste 8 år må jeg nok erkende at kvaliteten er stærkt faldende, disse hårde men sande ord kommer fra en garvet computerfreak, som har været



# LBOX

**Postbudets skræk, frimærkesæl-  
gernes drøm, kuglepennfabri-  
kanternes guldgrube - Mailbox er  
her igen.**

## AMIGA-FORVIRRING

Jeg er nu godt forvirret. Om ca. 9 måneder skal jeg konfirmeres, og mit højeste ønske: en computer. Men hvilken? Jeg er godt og grundigt forvirret, og derfor be'r jeg om jeres råd. Da min nabo arbejder for IBM har jeg god adgang til både hard- og software, og kan derfor også få en god PC'er til en rimelig billig pris. Men jeg kunne nu godt tænke mig at få en Amiga. Her ved jeg så bare ikke, om jeg ønsker mig en A-500plus, en A-2000 eller en A-600. Vi har længe haft en PC'er til låns, som jeg har købt flere spill til. Men da den nu skal afleveres igen, ved jeg ikke hvad jeg skal bruge spillene til. Hvis man ser på det sådan, er en PC'er selvfølgelig klart valget, men da jeg abonnerer på jeres blad, vil valget selvfølgelig falde på en Amiga, da I skriver og tester mest til Amiga. Men igen, hvilken skal det så være? Valget af Amigaer er jo også stort og det går lidt for hurtigt, synes jeg. Først A500+, der efter A-600, den lille og smarte computer med indbygget 20mb harddisk. Jeg ved simpelthen ikke, hvad jeg skal vælge.

Jesper Pedersen, ???by

Du glemte desværre at skrive din adresse på brevet, men jeg håber, at du vil tage dig til takke med vores råd og vejledning - selvom jeg må indrømme, at det er svært. A-500+ er gået ud af produktion, så den er måske ikke så god en ide. En mulighed du har er at investere i en A-2000 el. A-3000 og bruge de sidste sparepenge på et board, der kan gøre din Amiga PC-kompatibel. Det koster desværre en del penge, men på den måde får du det bedste fra begge verdener.

Amiga 600 er jeg selv lidt skeptisk over for - men hvis Commodore er dygtige til at markedsføre den, og der kommer nok ekstraudstyr til den, kan den blive et stort hit. Ingen ved det endnu. Men helt sikkert er det, at 20 mb harddisk er meget lidt. I betragtning af, hvad man meget hurtigt får brug for. Hvis du vælger en A-600, kan du evt. sælge dine spill gennem vores telefonservice. Held og lykke!

med siden 1984, hvor jeg startede med en VIC 20 og siden hen har fået en C64 og nu en Amiga. Hvad skulle der være spændende ved at læse tre sider om Prof. Olsens Spilleland???

De spillemeldelser som I laver giver ikke noget indtryk af spillet, bare I kan fyre et par dumsmarte ord af, synes I vel selv, at de er super???

Jeg hentyder især til en vis Christian Sparrevohn.

Kvaliteten i Mailbox er også faldet meget siden samme Christian Sparrevohn har overtaget og ødelagt den!!!

I vil overbevise folk om, at hvis de interesserer sig for maskinkode, hører de til et mindretal. Med det omtalte mindretal er nu meget større, end I vil gøre det til.

I skal indføre nogle flere kreative ting som f.eks. programmering, grafik, musik og div. tips og tricks, bedre spillemeldelser og genindfør ting som Super 20 og C-64 magi.

Jesper Andersen, Aalborg

Jesper, nu har vi da i hvert fald gjort brevkassen bedre - dit brev er jo kommet i Dit brev, der fortæller os, at vores blad bare er blevet dårligere, og at vi derfor skal vende tilbage til de tider, hvor der var mest C-64-stof i bladet. Men selv gider du jo ikke at læse det - du bruger al din tid på din Amiga. Det er iøvrigt svært at finde stof at skrive om den gamle maskine - men vi prøver.

Der er iøvrigt nogle ting, jeg ikke helt forstår - i MIN udgave af DNC10 står der ikke noget om, at Thomas Barkholt kun kunne se fire sideres spillemeldelser - der var kun fire af de resterende sider, der interesserede ham. Jeg forstår heller ikke helt hvad det er, du vil sige med SAPU og SUS, men din forklaring på hvordan man læser piratproblemet tror jeg ikke helt på, selvom det da selvfølgelig er meget smukt og burde være på den måde.

Vi synes da Michael Jackson er en dejlig dreng/pige.

Jeg vil nødigt virke paranoid, men et eller andet siger mig, at du ikke HELT kan lide min måde at skrive på. Mailbox er nu meget bestemt af, hvilken slags breve vi får ind - i denne måned har vi bl.a. fået dit.

## ANALOG-LØSNING

Idet jeg henviser til DNC. nr. 10-1992, hvor Lars D. Jensen fra Helsingør skrev, at han var fyr og flamme, da han opdagede, at Formula One Grand Prix til Amiga var analog-understøttet, men ikke kunne skaffe et sådant til sin Amiga, kommer jeg her med løsning: Køb et analog joystick til PC'ere og køb et adapterstik (et stik med ni ben i den ene ende og 15 ben i den anden; passer til PC-Joysticket). Adapterstikket koster ca. 100 kr, og kan købes hos Euro Activ Foto & Data i Århus (hej Basse! - Red.)

Jeg købte mit analogjoystick og min adapter på deres stand ved Amiga Expo 92 (mega fed messe, synd at der var så lidt plads). Lige et lille trick, når man skal kalibrere sit analogjoystick i Formula One GP: Joysticket skal kalibreres på de to dreje-potentiometre, som befinder sig på joysticket.

Henrik Østergaard, Esbjerg Ø

Mange tak for tippet, der helt sikkert vil glæde mange. Vi kvitterer med en spilpakke.

## AMIGA EXPO-FAN

Jeg vil gerne takke for et suverænt fedt arrangement den 27. Det er selvfølgelig Amiga Expo 92 i Århus, jeg taler om. Da jeg ankom sammen med en medCOMputerfreak (nyt ord!) 10:15 var der allerede fuldt af langhårede COMputerfreaks. Fedt nok! Vi skulle selvfølgelig prøve Virtual Reality, så vi købte en billet. Vi regnede med at komme til rimelig hurtigt, ca. en time senere kom vi til. FEDT! Så var det min tur. Det var godt nok uskarpt, men det var alligevel en fed oplevelse. Omkring kl.12 ville vi prøve igen - med ca. 3 timers ventetid. Hvorfor #&%#&%/ & havde I ikke lejet nogle flere VR'ere? Den, der var der, var hele tiden optaget, så tror I ikke, at der var kunder til en til? Det tror jeg! På den anden side må den have tjent MINDST 20.000 ind. Den var nu nok også dyr at leje, men alligevel. Og det ville også have været rart med en større hal.

Amiga Expo var nok det sejeste, jeg har oplevet i hele mit COMPUTERliv. Det var sjovt at se på de forskellige mennesker: Der var bl.a. en gammel dame, der stod og talte computersprog til en af dem fra Amiga Warehouse. Sejt!

Og så bare at se på computerne rundt omkring - det kunne sætte savlet igang! Ikke mindst Per Gerner's Super VHS-stand, og den ved AW - Wow!

Alt i alt var det sejt. På gensyn til næste år (i Århus)

Klaus Jensen, Nørager

**Amiga Expo i Århus tog os i høj grad med bukserne nede -** hvorfra skulle vi ANE at jyderne besøgte os i så stort antal? Vi havde håbet og drømt, men Expo'en var en enorm succes, og der er ikke nogen tvivl om, at vi gerne vil tilbage til Århus - og at vi så lejer en større sal.

De mange mennesker betød selvfølgelig, at der var gevaldigt trængsel ved VR-maskinen - men sådan en størrelse koster også 20.000 at leje om dagen. For tiden bliver der regnet på, om det kan betale sig at leje en mere til næste expo.

Århus er en dejlig by, og vi skal nok komme tilbage. Vi ses!

**MICRO PROSE**  
SOFTWARE

I denne måned er præmierne sponsoreret af Microprose.



## SPIL-SPILD

Vi har altid læst bladet med stor interesse, og har været glad for Secret Service og Gameplay. Det er jo altid rart at vide lidt om de spil, som findes, og som man måske påtænker at købe. Vi har lånt bladet på biblioteket, men det er efterhånden umuligt at låne de nyere blade. De er altid udlånt. At betale for 1 års abonnement på een gang er mange penge, så vi har besluttet at købe det i bladhandlen hver måned.

Derhjemme blev det nye nummer fået op af tasken og slået op på Gameplay. Og hvad ser vi. Vort nye spil Ishar er anmeldt. Hvor skønt...og hvor grusomt. Det bedste spil vi til dato har købt bliver såbaret ned til under spikeholderne. Vilde protester fra hele familien - vi overvejede endda at brænde bladet. Men galskaben forduffer jo heldigvis, og man kan lænke igen. Vi synes godt om spillet, fordi vi kan lide et spil som tager tid at løse. Vi kan li' at kortlægge landet som en anden opdagelsesrejsende, og det tager tid (og du dør et par gange undervejs) - men det bliver kortlagt og så lærer du ikke vild. Du får talt med de gamle riddere, får løst gåder, finder brugbare ting og sager, lærer de nødvendige spells og de gavnlige gifte.

Se, det er hvad vi mener om et godt spil. Kære Jakob, du er nok mere til de hurtige Tju-bang-spil, som kan gennemføres på en time eller en aften. Har du mon tænkt på, at mennesker er forskellige, også med hensyn til computerspil og at du måske skulle overlade anmeldelser af de der kedelige, langsomme og næsten uløselige spil til en, der kan lide den kategori.

Mine børn var bestemt ikke enige med dig, og vi "gamle" ej heller. Jeg ved godt, at sådan er det nu med anmeldelser, og jeg har ikke til hensigt at slå dig oven i hovedet med kuglepennen, men foreslå, at I deler jer op og anmelder den kategori af spil, I selv helst vil spille, for at gøre det mest rejsfærdigt.

Hanne Nielsen, Hadsund

Vi har på redaktionen ikke noget større rollespilsfan end Jakob. Bemærk, at han også anmelder Bane of the Cosmic Forge i samme nummer, Might & Magic III i et tidligere nummer o.s.v. Det var helt naturligt at sætte ham til det. Et Tju-bang-spil skal være MEGET godt lavet, for hr. Sloth ikke bare rykker på næsen og begynder at slibe sin blodplettede anmelder-kniv.

Ishar er faktisk et af de spil, som vi er flere, der har set. Jakob og jeg satte lidt kaffe over og gik igang med Ishar, men det virkede på flere måder som et enormt stort spil uden indhold. Jeg ved, at Jakob har spillet en del på det, og har fuldt tillid til hans evner som anmelder, og mit indtryk af Ishar bekræftes ret godt fra Jakobs anmeldelse.

Men mennesker er gudskelov forskellige - og hvis I har set spillet hos forhandleren og synes, at det var noget for jer, så er det jo helt perfekt - specielt hvis hele familien kan lide det og samle sig om det. Det var ikke noget for os, og anmeldelser vil altid være subjektive - og sådan skal det også være.

## OG ALLE DE ANDRE...

...Vi har modtaget endnu et brev fra pixelen Sonny, der påstår, at hans bror er disk 2 fra C-64-spillet Myth, at der flyver lyserøde osterskærere rundt i hans værelse, at hans fætter er en Atari ST med skønhedspletter og hans moster olien fra en bestemt motorcykels bagerste forhjul - men han vil ikke fortælle os hvad for en.  
- Sonny, U need Help, and U need it baaa!

...Lars Franden fra Herning har ikke kunnet finde nogen strategispil om golfkrigen, og spørger, om Crisis in Kremlin kommer til Amigaen. Hvis ikke, hvad skal han så spille?

- Det kan vi heller ikke, nej, Civilization.

...En hvis hr. Guybrush Threepwood skriver ind og brokker sig over, at vi ikke fast skriver, om spillene kan køre på en Amiga 500+.  
- Efterhånden kan alle spil køre på A-500+, og næsten alle skriver på forsiden af spilpakken, hvilke maskiner der kan køre.

...Martin Bangsø fra Hjørring stiller os et ret relevant spørgsmål: Hvor bliver resten af vores Heimdall-løsning af?

- Ret godt spørgsmål. Med skamfuldt bøjet hoved, store bedende Bambi-øjne og dårlig samvittighed må jeg vist indrømme, at vi her inde er kommet til at smide den væk - for alvor. Undskyld til Martin og til de mange andre, der savnede resten. Vi sender en spilpræmie ud til den første, der sender os en løsning.

# Det Vittige Hjørne

Hvad får man, hvis man putter en leopard uden ører ind i en CD-afspiller?

- Def Leppard  
Kasper M. Madsen

Hvad sker der, hvis man propper en cigaret ind i en CD-afspiller?

- Så spiller den Prince.  
Kasper M. Madsen

Hvad sker der, hvis man putter to møgunger og en kænguru ind i en CD-afspiller?

- Så spiller den Kriss Kross med Jump  
Kasper M. Madsen

Hvad sker der, hvis man er ligeglad med sin CD-afspiller?

- Så spiller den Nevermind  
Kasper M. Madsen

En mand kommer ind på en cafe i Århus og beder om en kop kaffe uden fløde. Lidt senere kommer tjeneren tilbage og spørger, om det gør noget, at det bliver en kop kaffe uden mælk? De var desværre udgået for fløde!

Henrik Sahl, Morud

Det var til pensionisternes årlige udflugt til Limfjorden, at to pensionister soppede i vandkanten. Den ene af dem havde sorte tæer. Den anden spurgte, hvordan det kunne være.

- Jo, jeg var ikke med sidste år.

Henrik Sahl, Morud

- Tilfreds med deres stilling, frøken Hansen?

- Ja chef, bortset fra at hulemaskinen trykker lidt i ryggen

Morten Sørensen, Nørresundby

Ægteparret sidder på en restaurant og spiser en fortrinlig middag, da en virkelig lækker blondine kommer hen til deres bord, kysser manden inderligt og går sin vej.

- Hvem i alverden var det? spørger konen foruroligt

- Min elskerinde, lyder det helt roligt fra manden.

- Din hvad?! Jeg vil skilles

- Er du nu sikker på det? Sige farvel til huset, din egen bil, og sommerhuset får du jo nok heller ikke!

Middagen fortsætter med en lidt trykket stemning. Pludselig kigger hun op og spørger:

- Er det ikke Peter, der sidder derhenne? Men hvem er den unge pige?

- Hans elskerinde?

- Åh, svarer konen og efter en lille pause, vores ER nu alligevel kønnerne!

Morten Sørensen, Nørresundby



eller  
forny

# Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



**N**år du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- \* 1. præmie kr. 5.000,-
- \* 2. præmie kr. 1.000,-
- \* 3. præmie kr. 1.000,-
- \* Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

\* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMputer", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

\* FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)  
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.  
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)  
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltag automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!  
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMputer".

## KUPON

til nye  
abonnenter

Det Nye  
**COMputer**

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:  
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Abonnementsnummer: \_\_\_\_\_

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.



# AMOS - FOR ALLE

**"Brugervenlighed" er kodeordet, når man skal beskrive Easy AMOS, der tjener som den perfekte introduktion til programmering - samtidig med, at det ikke selv er helt ubrugeligt...**

Af Christian Sparrevohn

**D**a AMOS kom frem, vandt det meget international hæder for sine mange muligheder og sin brugervenlighed.

Problemet var bare, at det ikke var brugervenligt nok. Der var stadigvæk mange, der ikke rigtig kunne komme igang med det store program - og dermed også med de mange timers intensiv læsning.

AMOS' største problem var, at uanset hvor nemt det fremstod, skulle en begynder bruge alt for mange timer bare for at kunne lave de mest basale ting. Manualen var brugervenlig, men ikke for folk, der havde brug for hele tiden at kunne afprøve de kommandoer, de lige havde lært - et kendetegn for begyndere.

Desuden var der for mange udviklede kommandoer, og selv om programmerne sjældent blev for uoverskuelige, var de ikke umiddelbart til at aflæse - rigtig intuitivt blev det aldrig.

Men der er håb forude. På forsiden af Easy AMOS er billedet af et dunkelt landskab, der kun bliver oplyst af en sol i horisonten. Og den sol vil Easy AMOS frygtelig gerne være for enhver, der har prøvet at komme i gang med at programmere, men ikke har kunnet. Vi prøver at finde ud af, om Easy AMOS virkelig ER lyset forude, eller en popsmart spotpære, der går ud efter kort tid...

## De første, spæde skridt

Jeg er selv næsten-begynder, og derfor nærer man en blind tillid til, at manualen kan besvare ALLE de spørgsmål, man måtte have.

Hvor mærkeligt det end lyder,

er manualen faktisk halvdelen af gevinsten ved at købe Easy AMOS. Den er skrevet af Mel Croucher (som enkelte CA-læsere måske husker for sine sindssyge artikler!), og er nem at gå til, informativ og først og fremmest humoristisk. Den er delt ind i afsnit, der med tydelige overskrifter og inddelinger holder tingene adskilt, så man nemt kan overskue, hvad det egentlig er, man er i gang med. I alt er den på 425 sider, men det er ikke sider, som vi kender det fra kedelige DOS-manualer, og små fedtede, maskinskrrevne instruktionsark. Der er en bred margen med stikord, en ordentlig skriftstørrelse og tydelig adskillelse af program-eksempler og almindelig tekst.

Man mærker med det samme, at der er lagt en del overvejelse ind i udarbejdelsen. Der er masser af glade tegninger rundt omkring, og hvert afsnit er indledt af citater, der på en temmelig bagvendt måde hænger sammen med den følgende tekst. Ved afsnit 19 (om tilbehør, disketter og drev) er Jane Fonda f.eks. citeret for "Plug me in. Let's go to work!", mens Lenin, under afsnittet om harddisk-installering, bliver beskyldt for at have sagt: "It is a hard drive on a twisted lane". Den slags ting pæper uægteligt læsningen en smule op.

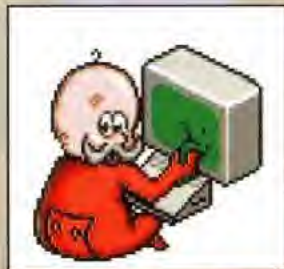
Forsøget på at opmuntre læseren bliver ekstremt, når man finder ud af, at der i hvert hjørne på venstresiderne er en lille tegning. Meningen er så, at man skal holde manualen på en bestemt måde, og så "flippe" igennem alle siderne, så de små tegninger tilsammen danner en lille "tegne-

film". Det kan man bare ikke med et ringbindssammenbundet bundt papir på så mange ark...

Måske vil mange, øvede programmerere grine af manualen og blive irriteret over den pædagogiske tone, men for en begynder er det kærkomment at slippe for de dårligt skrevne sider, man ellers kan snuble over. Og begyndere - det er jo dem, der skal bruge Easy AMOS.

## Hvad sker der nu?

Efter at have installeret programmet og startet det op, ledsaget af billeder og pædagogisk tekst, bliver man præsenteret for en række ikoner og en blå skærm med



en blinkende cursor. Det ligner til forveksling et tekstbehandlingsprogram, og opfører sig også stort set sådan. Og det er altså her, at man skal lave sit eget spil, sit brugerprogram eller måske noget helt andet.

Men der er ingen grund til panik! Programmet har en selvtester kørende hele tiden, der selv undersøger dit program og selv fortæller dig, hvis der er noget, den ikke forstår. Hvis der er en kommando, du gerne vil vide noget om, kan du sætte cursoren hen til den, og slå den op under det store HELP-register.

Der er endnu en funktion, der gør det nemmere for dig at finde dine fejl. The Easy AMOS Tutor kan teste dit program, hele tiden holde styr på forskellige løkker, parametre og variable, og kan gennemgå hele dit program for dig, linje for linje, indtil du kommer dertil, hvor du gerne vil have noget ændret. På den måde har

du total kontrol og kan hele tiden se præcis HVAD dit program laver og hvorfor.

For at gøre standardkommandoer nemmere for dig, er de hele tiden at finde i de ikoner, der står oppe i højre hjørne, og som enten kan aktiveres med musen eller med keyboard.

Og du kan til enhver tid springe ud i Direct Mode, hvor enhver kommando kan testes ind direkte, enten som en isoleret kommando eller i forbindelse med et program. Hvis du dermed får lyst til at afprøve et eller andet, kan du gøre det uden at alting bryder sammen.

Rammerne omkring Easy AMOS er altså i orden. Brugeren er aldrig overladt til sig selv, men kan finde hjælp til løsningen af ethvert problem, der måtte komme.

## Det mest fundamentale

Og så er det ellers bare med at komme igang. De første afsnit forklarer de mest simple ting, først og fremmest variable af enhver tænkelig slags. REM, WAIT og forskellige funktioner bliver forklaret, og det er først ved kapitel 5, at de virkelige spændende ting dukker op.

Det viser sig nemlig, at Easy AMOS har et særdeles udbygget Loop-system, der hovedsageligt er bygget op omkring Labels. Det betyder (en smule forenklet), at brugeren kan lade sit program bestå af mange programmer, der kan programmeres hver for sig. Ved en bestemt betingelse (eller på et bestemt tidspunkt) springer programmet hen til en bestemt overskrift i dit program, og hopper tilbage igen (eller fortsætter) når underprogrammet er færdigt. For alligevel at kunne holde styr på, hvad der hører til hvad, har Easy AMOS en Nesting-funktion, der automatisk sørger for, at programlinjer, der hører under en Label, automatisk bliver rykket ind.

Efter disse funktioner er det på tide at lære noget om at arbejde med skærmen og med keyboardet, og Easy AMOS har en masse



kommandoer, der kan vælge fonte, placere cursoren et bestemt sted på skærmen (med x- og y-koordinater), indstille tabuleringer, og vente og registrere tastetryk.

Alt sammen funktioner, der peget henimod The Easy AMOS Typing Tutor, der på bedste vis demonstrerer, hvordan kommandoerne kan kædes sammen til at lave et program, der kan lære dig at skrive på maskine!

## "Kunst er en løgn"

Ovenstående citat er blevet tilfugt Picasso, men med mindre du udelukkende vil lave tekstbehandlingsprogrammer og databaser, får du brug for at kunne kæde lidt grafik sammen med dine programmer - og hvis du er god, pynter det jo uægteligt.

Nu bliver det hele lidt sværere. Selvom Easy AMOS har overskuelige kommandoer til lave linjer, kasser, cirkler og ellipser, kommer man ikke uden om, at det er nødvendigt med de grimme hexadecimal-koder, hvis der skal laves noget særligt med farver. Den slags er nok til at få enhver begynder til endnu engang at opgive alt om at blive programmer, men igen træder manualen hjælpende til og får glattet rynkerne ud på den svedende pande...

For at give begynderen noget at lege med, er der fra start lagt et par effekter ind, man kan lege med. FLASH og RAINBOW skulle være selvforklarende, og der er da også blevet plads til en skyggeeffekt, bare for at sætte prikken over i'erne i "IS! AMOS".

## Hvad med Bob?

Det næste skridt på vejen er at lære at arbejde med Bobs, der er en slags grafik, der bevæger sig. Hvis du vil lave spil, er der ingen vej udenom. Det vil til gengæld også betyde, at du kan snakke med, når dine programkøvrer snakker om "Vektorblitter-bobs" m.m.

Men med Easy AMOS følger en Bob-editor, der skåner dig for endeløse rækker af kode. Bob-editoren er faktisk et program i sig selv, der giver dig mulighed for at tegne en Bob, på præcis samme måde som du er vant til at tegne ting. Du vælger selv farverne og størrelsen, og går igang med din mus. Men der er flere funktioner end som så. Du kan lave linjer, kasser, Air-brushe, klippe, klistre, spejle, scrolle og indsætte tekst.

Hvis du ikke selv er så glad for at tegne, kan du grabbe fra et IFF-billede. Efterhånden som du får lavet alle frames, kan du animere din bob på samme måde, som man laver en tegnefilm. Men naturligvis skal der også kom-

mandoer til, der kan sammenkæde resultatet fra din Bob-creator med dit hovedprogram. Her er der også kommandoer af enhver tænkelig slags, der igen giver dig mulighed for at placere din bob præcis, slukke for den, vende og dreje den, ændrer farver og definere hot-spots. Alt sammen MENS programmet kører. Desuden er der en temmelig nyttig ting, for dem, der gerne vil lave et actionspil. Hvornår rammer en bob en anden eller en baggrund? Heller ikke her er der de store problemer, og programmet kan nemt finde ud af farveskift, prioritere bobs'ne med mere. Og bare rolig: manualen bruger betydelig mere plads på at forklare det, end jeg gør.



Alt i alt er bob-siden tydeligt en af de bidder af Easy AMOS, der gjort mest ud af. Det er nemt og sjovt - og du får hurtigt resultaterne at se.

## Awopbopalooobop, alopbamboom!

Med denne klassiske Little Richard-tekst starter vi afsnittet om lyd. Også her er der især tænkt på action-spil-programmerne, der skal kunne krydre sit spil med enhver tænkelig effekt. Der følger allerede et par effekter med, som man kan gøre dybere eller lysere, alt efter behov. Der er mulighed for at tilknytte tale (...som vi kender den fra Workbench!) og naturligvis en Track-play-funktion, der kan afspille musikmoduler, du har lavet i Soundtracker eller et andet musikprogram.

Har du ikke sådan et program, kan du indspille direkte i Easy AMOS, men det er en lille smule besværligt. Til gengæld er det nemt at indstille lyden, skifte mellem lydkanaler, ændre tempo eller afspille samples. Og netop samples er der taget en del hensyn til. På samme måde som den medfølgende Bob-Creator er der

en Sample Bank Maker, hvor du på enhver tænkelig måde kan pille ved de samples af enhver slags. Der følger fra start tolv med af slagsen...

Sample Bank Makeren er, på samme måde som Bob-Creatoren, fuldstændig ikonstyret, og selvom den er set mere avanceret, er den god og brugervenlig for en begynder.

## And the rest...

De resterende af de 350 kommandoer er skabt til at udføre mere specielle opgaver og til at binde tingene sammen. Der er matematikkommandoer, og et afsnit, der forklarer hvordan du i sidste ende får lavet dit spil færdigt.

## Eksamensdag!

For at gøre det helt klart, hvor dygtig du er blevet, indeholder Easy AMOS også et program, der kan teste din viden og dine færdigheder inden for de forskellige områder af programmeringen, og dine multiple-choice svar bliver føjet ind på en slags eksamensbevis (hvem sagde amerikansk?)

Hvor tåbeligt det end kan lyde, er det en god måde at checke på, om man får det fulde ud af programmet, og om man faktisk kender de kommandoer, der kan gøre programmerlivet lettere for dig.

Easy AMOS er ikke AMOS. Nogen steder er der skåret de mest besværlige hjørner af, så en nybegynder kan forstå det hele. Men det giver så afgjort brugeren mulighed for at tage en dyb indånding fra en have af programmering. Men får man også lov til at plukke blomsterne? Både - og.

Problemet med Easy AMOS er, at alle de brugervenlige faciliteter koster både datakraft og hukommelse. Det er muligt at lave spil, også dem, der kører rimeligt hurtigt, men er der for meget scroll, meget grafik, detaljerede bobs, soundtrack m.m., begynder det at gå galt. Spilprogrammerne må derfor nok affinde sig med at lave Tetris-kloner og andre simple spil - til at starte med.

Er man seriøs programmer, vil man opdage, at Easy AMOS især har lagt vægten på, at der skal laves grafik og lyd i programmet. Men med lidt programmør-mæssige fiks-fakserier kan man godt kompensere for de tekstkommandoer, man mangler. Alligevel må man nok gøre det klart, at skal man lave et tekstbehandlingsprogram, der skal overhale Wordworth eller WP indenom, bliver det IKKE i Easy AMOS.

Men Easy AMOS ER jo også ment som et nemt programmeringssprog, der ikke skal blive for indviklet. Det er en introduktion til de sværere programmer - og også til AMOS, som man kan opgradere til. Det er vigtigt at gøre sig klart, at køber man Easy AMOS, er det hovedsageligt for at lære - på en sjov måde.

Og til det formål er Easy AMOS, med sin pædagogik og sit brugervenlige interface, de nemme kommandoer og den virkelige velskrevne manual, uovertruffent og særdeles anbefalelsesværdigt til alle, der gerne vil bruge deres Amiga til at programmere. De første skridt ad programmeringens lange vej begynder her!

Easy Amos, Betafon, tlf.: 31 31 02 73





#### **INTERWORD Professional**

Den hurtigste tekstbehandling i byen. **INTERWORD** importerer data fra **INTERSPREAD** og **INTERBASE** til videre redigering, stave kontrol og indexering. **INTERWORD** læser og skriver **IWORD** og **ASCII**!

#### **INTERSPREAD Professional**

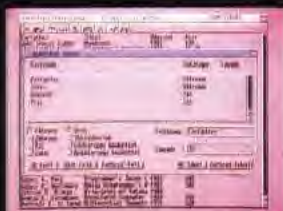
Det bedste regneark til budgetter, likviditets-analyser og meget mere. **INTERSPREAD** inkluderer et bibliotek med finansielle, matematiske, statistiske, trigonometriske og betingede funktioner samt et **Farve Graf System**!

#### **INTERBASE Professional**

Den eneste relationelle database der tillader Dynamiske Strengte i poster af ubegrænset størrelse. **INTERBASE** lader brugeren designe skærm-layout og udskrifts-layout, alt sammen med adgangsord og **Virtual Hukommelse**!

#### **INTERTALK Professional**

Op til 115,200 baud overførsels hastighed med ANSI og TTY terminal-emulering. Støtter X, Y, and Z modem med både 16 and 32 bit CRC. Start **INTERTALK** og ring op til verdens førende **Database Systemer**!





# ... så sagde hun "WYSIWYG" og jeg forstod det hele!

"Hvad Du Ser Er Hvad Du Får" må være den direkte oversættelse af det amerikanske "What You See Is What You

Get", og før man kunne se hvad man fik, var computere ikke særligt anvendelige på kontoret. Men med Amiga Intuition blev det nemt at se resultaterne - og nemt at skabe dem, blot man havde de rigtige programmer.

På kontoret kommer de rigtige programmer fra **Interactivision** - enten hver for sig eller i samlede pakkeløsninger. Og fælles for disse programmer er **Integration, Kommunikation og Produktion**. **Interactivision** programmer arbejder sammen og udveksler data med hinanden. De er **Integrerede** og de **Kommunikerer** med omverdenen og andre programmer, både via data-kompatibilitet og telekommunikation. Alt sammen højner **Produktionen** af rigtige resultater.

## **INTEROFFICE Professional**

**INTERWORD, INTERSPREAD, INTERBASE** og **INTERTALK**. Alle 4 **INTER Professional** programmer, i en pakkeløsning; **INTEROFFICE**.

Danske programmer til danske Amiga-brugere. Alle skærmttekster er danske og alle manualer er danske.

**INTER Professional** serien er designet med Workbench 2.0 look, også selvom der stadig benyttes Workbench 1.3.

*Få en demonstration hos din forhandler !*

## VEJLEDENDE UDSALGSPRISER INCL. MOMS :

<b>INTERWORD Professional</b>	795,-
<b>INTERSPREAD Professional</b>	795,-
<b>INTERBASE Professional</b>	795,-
<b>INTERTALK Professional</b>	795,-
<b>INTEROFFICE Professional</b>	1995,-

Opgradering af **INTER** program  
til *Professional* version

250,-

# TLF. 8680-2700

OPLYSER NÆRMESTE FORHANDLER

FAX 8680-0692 (KUN SALG TIL FORHANDLERE)



INTERACTIVISION



# Databaser i fire dimensioner

**Vi ser på en dansk datapakke, der indeholder 4 underprogrammer, og som giver dig fuld kontrol over din video- bog-, plade- eller diskette-samling.**

Af Jesper Kehlet

**D**a jeg først modtog 4D BASE tænkte jeg 'Det er løgn!'. Man kan da ikke proppe 4 forskellige kartoteksprogrammer ned på én diskette?!

Og er det ikke lidt ambitiøst at kalde det for '4D'? Det er jo trods alt en betegnelse, der hører anderledes fleksible database-programmer til.

Det er dog lykkedes dem helt pænt. Programmørerne, Steen Rabøl, har haft fornøden med på råd i udviklingen af programmerne, så der er blevet plads til en hel del mere, end blot de enkelt programfiler. Men er kvaliteten så omvendt proportional med størrelsen? Det vil jeg prøve at belyse i denne artikel...

## Kort fortalt

Audioteket, Diskoteket, Biblioteket og Videoteket. Det er de fire baser, man får, når man investerer i 4D BASE pakken. Audioteket er en generel base til at holde styr på musik. Og det er valgfrit for brugeren at definere sine medier.

Diskoteket er nødvendigt for alle, der vil have orden i sine disketter, biblioteket er for den læseglade, der vil have orden i sine bøger/blade etc. og sluttelig er der Videoteket, der giver muligheden for at få bedre kontrol med sine videofilm.

Programmerne er så tilpas

små, at det kan retfærdiggøres at køre dem fra disketten. Dog finder jeg det lidt af et irritationsmoment, at hver enkel base henter et grafikbillede ind fra disketten for at vise det inden selve basen kommer frem på skærmen. Dette i sig selv gør det til et 'krav', at have en harddisk. Det skal dog siges at man blot kan slette eller omdøbe .pic filerne i hver skuffe. Man skal bare finde sig i et kort fade in/fade out med sort skærm, før baserne dukker op.

Med disse ord i baghovedet, vil jeg kaste mig ud i hver enkel base for at vise, hvilke muligheder man har for at få styr på sin mediemæssige hverdag.

## Manualen kort

Manualen er et (kort!) kapitel for sig. Tre sider, og halvdelen er tre sort/hvide billeder med elendig raster, der kun dårligt viser basernes brugerinterface. Hver funktion, dog ikke dem alle, er beskrevet med 1 linie hver, bortset fra søgefunktionen, der har fået 3 linier, farveindstillingen, der har fået 2 og udskriftsfunktionen har fået 6 linier.

Oversigtsfunktionen er dog beskrevet på sidste side (!) med 6 linier og er den mest uddybende af dem alle, selvom det er elendig.

Manualen er samtidig den pakke man får. Den består af et ringbind, med et diskettecharteque af plastic, hvori 4D BASE-disken ligger.

## Generelt om de fire baser

I alle fire baser får man pæne skærm billeder med klare farver. 2.Olook'et er der også under Kickstart 1.3, hvilket er behageligt. Stilen er gennemgående i alle baser, ligesom opbygningen af skærmen, hvilket betyder at man hurtigt kan finde rundt i alle baserne, hvis man kan finde rundt i én af dem.

Øverst på skærmen er en stribe med overskriften (basens navn & versionsnummer), samt oplysninger om ophavsrettigheder og distributør. I midten af billedet har vi et informationsark, indeholdende det aktuelle kartotekskort og nederst en oversigt over, hvilke funktionstaster, der kan benyttes, samt en kort beskrivelse af hver enkelt.

Der er fire menuer i hver base: 'Project', 'Redigere', 'Udskrifter' og 'Opsætning'. Et lille minus for at stave den første med c, da det er dansk software med danske tekster.

I den første menu har vi de fire grundlæggende funktioner, som alle programmer har, nemlig

'Information'. Dernæst findes der to funktioner, der hhv. gemmer og henter det kartotek, man arbejder på og sluttelig et menupunkt, der afslutter basen.

På samme måde er næste menu gennemgående for alle baser, med en enkelt undtagelse, som jeg afslører om lidt. Vi har f.eks. i menuen 'Redigere' sammenfaldende funktioner, som opretter kartotekskort, sletter do, søger efter et kort, giver mulighed for at hoppe til et bestemt kort eller sletter det aktuelle kartotek. Her har vi netop forskellen, jeg omtalte før.

I alle kartoteker er sidste menupunkt benævnt 'Slet Alt', hvormod Videoteket benævner punktet som 'Opret nyt kartotek'. Funktionen er den samme, men stilen brydes altså.

De sidste to menuer har kun et enkelt punkt hver. 'Udskrifter' har et 'Printer' punkt, som dog er blevet til 'Printer Menu' i Videoteket, og 'Opsætning' et 'Farve valg', som Videoteket kun bryder ved at stave 'valg' med stort v. Dette er dog petitesseer, som der kan ses bort fra.

## Audioteket

Audioteket giver mulighed for at holde styr på sin musik. Til dette formål kan man gemme relevante data som kunstnernavn, titel, medie, distributør osv.

Jeg kunne ønske en mere klar opdeling af spilletiden. Der er kun en udvej, nemlig den samlede spilletid for hele pladen/båndet. Numrene skal indtastes som to tekstlinier, men jeg havde forestillet mig en gadget, man klikkede på, hvorefter et underkort var kommet frem med f.eks. 20 linier, hvor man kunne indtaste numrenes titler, samt 20 tilsvarende linier med numrenes varighed. Audiotekets måde at gøre dette på, er en væsentlig bagdel ved denne base.

## Biblioteket

Biblioteket er opbygget, så der er mulighed for at gemme titel, for-



Videoteket holder styr på dine videofilm.



Endelig kan du få rede på din diskettesamling. Med Diskoteket i 4D BASE kan du nemlig indtaste alle relevante data fra dine disketter, og finde dem igen hurtigt.





Med Audioteket kan du få overblik over alle dine plader og al din musik.



"Hvor er min bog om Sommerfugle i Norge?" Gem al information om dine bøger i Biblioteket.

fatter, forlag og en type/kategori på bogen. Ydermere kan man indtaste en linie med bemærkninger. Det er muligt at indføre bogens sprog, ligesom bognummer, antal bind og udgivelsesår.

Jeg savner dog et felt, hvor bogens udgave og oplag kunne indtastes, ligesom dens originaltitel, såfremt den er blevet oversat fra et andet sprog. For at tage et eksempel: Jeg har André Brink's 'En kæde af stemmer' stående i min anden bogreol på 3. hyde. Den er fra 1982 og min udgave er 4. udgave, 1. oplag fra 1988. Dens originaltitel er 'A Chain of Voices' og er en roman, der tager udgangspunkt i et slaveoprør i Sydafrika i 1825. Jeg kan snildt bruge feltet med bemærkninger, til at gemme information om forfatterens andre bøger. F.eks. har han også skrevet 'En tør, hvid årstid', som er blevet filmatiseret med Donald Sutherland og Marlon Brando i hovedrollerne. Dernes originaltitel er 'A Dry, White Season' og er en af mine yndlingsbøger. Det har jeg ganske simpelthen ikke plads til, hvilket jeg finder generende. Minus til biblioteket for dette.

## Diskoteket

Diskoteket er lidt anderledes, da der nærmest er for mange felter! Softwaretitel OG diskettitel må opfattes som en og samme ting. I det der kan indtastes et diskettenummer samt et antal disketter, vil det sidste være overflødig. Til PD-disketter som Fred Fish-serien, kan man indtaste 'Fred Fish Public Domain Software' som software-titel og 'AmigaLibDisk #731' som diskettitel. Et stort plus. Desuden kan man indtaste normale oplysninger, der har relevans til softwaren. Der findes kun en fejl hos Diskoteket. Forestil dig en diskette med flere programmer på, som en Fish-disk. Her ville det have været rart at kunne indtaste de enkelte softwaretitler, på samme måde, som jeg bad om musikstykkerne i Audioteket.

## Videoteket

Enhver fjernsynsarkomans drøm: orden på sine videofilms. Videoteket er bragt på banen. Udover den danske titel kan man her også indtaste originaltitlen. Dejligt. Instruktøren har fået en linie og som et meget dejligt punkt er der plads til 4 (fire) linier med de medvirkendes navne. 2 linier er afsat til bemærkninger og et felt med plads til filmtypen. Udover en masse andre felter, er der plads til tæller-position for start og slut på film.

Denne base skal afsluttes med et plus for fuldkommenhed.

## En for alle og alle for en

Vi skal nu tage fat på basernes fælles funktioner. Det skal siges, at det desværre, ikke er perfektionismen, der har præget funktionsimplementationen i de 4 baser, som alle er skåret over samme læst.

For kort at komme over de grundlæggende funktioner skal jeg nævne, at hop-funktionen beder brugeren om at indtaste kortnummer, hvorefter der hentes til det pågældende kortotekskort, ligesom det at oprette og slette et kortotekskort foregår helt efter bogen, med at stille brugeren i første felt ved oprettelse, og bede brugeren om at bekræfte sletningen af et kort.

Farverne er nemme at stille, da der er brugt en farvefølge. Gemme og hente et kortotek er heller ikke præget af de store sidespring og fungerer præcist.

Når man derimod beder om en oversigt over kortotekskortene, får man kun kortnummer, nummeret på emnet, titlen på emnet samt en oplysning mere, som afhænger af emnet. For film vil det være de medvirkende, for musik vil de være kunstnernavn og så fremdeles. Man kunne have flyttet oversigten til højre eller venstre, så man kunne se lidt flere oplysninger end de umiddelbart nævnte, men sådan skulle det ikke være. Det er lidt kedeligt.

Man kan i oversigten klikke med musen på et kort, hvorefter dette vil blive placeret i det aktuelle kortotekskort på hovedskærmen. Her mangler en tydelig angivelse af, hvilket kort man klikker på. Har man imidlertid klikket, er der ingen vej tilbage, men man må, i tilfælde af en fejltagelse, ind i oversigten igen.

## Seek and thee shall find!

Søgefunktionen er det, der gør baserne ubrugelige. Det nedbryder ethvert godt forhold til baserne. Søgekriterier kan være et hvilket som helst af kortets oplysninger også kombinationer af disse. Men har man søgt på f.eks. en kunstner i Audioteket, får man den første og INGEN ANDRE. Der findes INGEN mulighed for at finde næste forekomst af plader med denne kunstner, hvilket desværre også gør sig gældende for de andre tre baser. Dette gør 4D BASE så godt som ubrugeligt og er en MEGET stor fejl, som nærmest kunne have været rettet.

## Nedfældet på papir

Printerfunktionen kører med to forskellige udskriftsformer: standard og oversigt. Standard udskriver hvert enkelt kort i en blok for sig selv, med en linie til hvert kriterie.

Man kan endvidere, udover linien med basens titel også få lov at indtaste en linie med en overskrift på kortotekskortene. En udskrift som oversigt, vil give samme udskrift som oversigtsfunktionen giver på skærmen. En linie til hvert kort og kun 4 oplysninger.

Her fandt jeg en meget mærkelig fejl, da jeg skrev oversigten ud fra Audioteket. I forhold til øverste linies angivelser af kriterier, var titlen og kunstnernavnet forskudt så meget til venstre på papiret, at medienummeret helt forsvandt! Da jeg ikke fandt nogen nytte i medienummeret, kan dette måske virke ligegyldigt, men det er en fejl i udskriftsrutinen, at der

ikke kan holdes styr på justeringen af kolonnerne.

Det er generende kun at have muligheden for at sortere efter kriterier ved udskrift, samt kun at have valgmuligheden mellem at udskrive alle kort eller det nuværende. Det ville være bedre med en angivelse af et udskriftsområde, som f.eks. alle titler med en bestemt kunstner, kort nummer 4-14 etc.

Videoteket har muligheden for at udskrive på en ryglabel eller en frontlabel. Det er dog også den eneste base, der giver denne mulighed. Diskoteket giver IKKE mulighed for at udskrive diskettelabels.

## Afsluttende bemærkninger

Der er potentiale i det her. Det overholder alle de skrevne og uskrevne regler for, hvordan det skal skrues sammen, hvordan brugerinterfacet skal opbygges, samt hvordan man skaber velvære og komfort i et stykke software. Man opnår hurtig en fortrolighed med programmet. Kortotekskortene kan virke nemme at arbejde med, men der mangler væsentlige oplysninger ved Audioteket og Biblioteket.

Man kan også kun have et enkelt kortotek inde ad gangen, der dog er et mindre klagepunkt, da man normalt ikke vil arbejde med flere kortoteker af disse typer på én gang.

Men søgefunktionen er roden til alt ondt i denne sammenhæng. Havde den dog blot virket - alle de andre fejl er til at leve med; men når jeg søger efter en kunstner, vil jeg også kunne finde næste forekomst af pågældende.

Derfor kan jeg ikke anbefale 4D BASE, da et ellers godt stykke software dermed er ubrugeligt!

## Fakta:

4D BASE, pris kr. 495,-  
Evolution Danmark,  
tlf.: 3179 0696



## C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. DISK OG BÅND i kr. 198,00  
Høder styr på den Danmark, igen, familiekonto m.v.  
Udskrift: Udgifts- og indtægtsfortegning.

COM-SKAT PRG. DISK i kr. 198,00  
Et skatteprogram, kan beregne test- og hovedskat  
Fremidskrift, Pulsskema menuer, Printerrutine.

LOTTO PROGRAM DISK i kr. 98,00  
A4-printer rutine, Gevinstregning, Directory.

LYKKEHJULET DISKETTE i kr. 98,00  
Et spil på dansk med benrusende, 300 tekster.

REGNEMESTER DISK i kr. 98,00  
Et lærerigt og sjovt familiespil, hvor ditte enver til  
hovedregning bliver sat på en prøve.

DATAWORK SYSTEM PRG. DISK i kr. 150,00  
Opret databaser efter eget ønske. Søgning, sortering, alle poster. Udskrift ark/labels.

ACTION REPLAY MK VI i kr. 798,00

TOOL BOX EXTRA 64K Modul i kr. 498,00  
Modul til digt - Ring for information.

TOOL BOX Modul i kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på et  
modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloadder, som loader 202  
blokke på under 10 sek. I uden ombygning af disket-  
stationen. HYPERLOAD viser directoryer ved  
gitterfun og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-  
COPY er en ekskludert kopi-program, som bl.a. giver mulighed  
for brug af disk-stationer. Man har mulighed  
for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv  
vælger, ændre blokplacering, ignorere diskette m.v.

MULTIBACKUP er et disklopper program, som kopierer  
eksakte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig  
sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden).  
Hurtig sletning af filer med blok og bufferfunktion.  
Indbygget trykformatering (10 sek.) og mulighed  
for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer hele  
disketter. Man behøver ikke formaterer diskette.  
den får nejaglig samtlige udsendte som original-  
disk (også header). 202 COPY kopierer fra tur-  
botape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk.

Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan  
kopiere ansøgninger eller hele disketter til turbotape  
med automatisk start/stop af datasette og diskstation.  
DIRMANIPULATION laver directoryen som du  
ønsket. Man kan flytte, slette filer og lave mellem-  
strategier. ABC TURBO V3 er den bedste med  
fasterest. Loader 10 gange hurtigere fra tape.

AZIMUTH JUSTERING kan stille alle dataenheder til  
et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se  
hvorledes programmerne ligger på båndet og rette  
tonehøvedet derefter. BACK TO BASIC, misstætte.

Sendes overalt også Norge og Sverige, porto kr. 27,-

LEG & HOBBY

9460 BROVST, Tlf. 98 23 10 98

# SKAT 93

## SKATTEREFORMEN ER TILBAGE!!!

Testet i Det Nye  
COMPUTER 1/92 og 2/91.

Vil du finde ud af, hvad  
du får tilbage i skat,  
inden du køber  
julegaver? Brug  
SKATTEREFORMEN til kun

298,-

Såfremt du har en  
tidligere version af  
SKATTEREFORMEN, koster  
en opdatering kun kr.

149,-

Bestil hos:  
J&T-Data  
v/Jens Bak  
Løkketofte 51  
2625 Vallensbæk  
Tlf.: 42 64 64 37  
(17.00 - 19.00)

\* Bemærk! Priserne er  
incl. moms.

# Månedens abonnements- vindere

**Det Nye COMPUTERS eget lille lykke-  
hjul er denne gang landet på Frede-  
riksberg, hvor Nicolai Scheiby er  
månedens heldige kartoffel - har  
har nemlig vundet førstepræmien -  
et gavekort på kr. 5000,-!**

Husk: for at deltage SKAL du  
være helårsabonnent! Er du  
det deltager du til gengæld  
helt automatisk hver måned i  
vores fantastiske præmieud-  
rækning - se iverigt annoncen  
andesteds her i bladet.

## Har begge dele

20-årige Nicolai Scheiby er denne  
månedens vinder, sammen med 52  
andre vindere. Forskellen er blot,  
at Nicolai har vundet første-  
præmien, nemlig et gavekort på  
kr. 5000,-!

Nicolai er uden arbejde, og har  
derfor masser af tid til at dyrke  
sine to interesser: Commodore  
64 og Amiga 500. For C-64'eren  
er ikke død i Nicolai's øjne - "Det  
hænder stadig at jeg tager brø-  
dkassen ned fra hylden, og pro-  
grammerer lidt maskinkode,"  
siger altså Nicolai, der har haft  
meget glæde af gamle numre af  
COMPUTER, da der stadig var pro-  
grammeringstips i bladet.

Så han sidder med jævne mel-  
lemrum og prøver at lave sin egen  
lille demo, selvom han indrøm-  
mer, at det nok ikke ligner de hel-  
professionelle demoer, med mas-  
ser af rasterscroll osv.

Men Amigaen får nu mest  
opmærksomhed - især hvis den  
står på AD & D. For så sidder  
Nicolai og spiller indtil han skal  
bruge tændstikker til at holde  
øjnene åbne...!

## Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Nicolai Scheiby, Howitzvej 54, 2.tv., 2000 Frederiksberg
2. præmien, kr. 1000: Jimmy Frederiksen, Strandgade 13, 5663 Hårby
3. præmien, kr. 1000: Jesper Lillesø, Sigrid Undsetsvej 163, 9220 Ålborg Ø

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

Hanne Nielsen, gentofte, sune johansen, hilerød, bo roth, vejle øst, anders andersen,  
ebeltøft, karsten hvideberg, stenløse, bilken-finecke, hesselager, jeppe ravn-grove, viborg,  
villy larsen, jagerspris, peter tønnesen, kastrup, per jørgensen, vedskov, christian spring-  
borg, birkedal, kenn christensen, sønderborg, per rene hansen, søkeborg, brian stidsen,  
solrad strand, anders hauge, helsingør, michael salomonsen, ishøj, jon rasmussen, bæl-  
lerup, carsten fenger, roskilde, søren hansen, havndal, ishøj bibliotek, ishøj, jon krogth,  
havndal, dennis jensen, kage, svend hansen, solrad strand, jens madsen, glamsbjerg, jani  
larsen, grønå, jesper damm nielsen, farum, thomas armsted, glostrup, michael a. kjeldsen,  
hals, henningsen, søre, christian flindt, hellerup, toke nishøj henriksen, gentofte, hæn-  
ning rindbæk, valby, nicolai vullum, søre, dorte urek, præste, jesper skouborg, hørnmei,  
ander mørup, frederikssund, michael rosens, hellerup, jørgen andersen, tønder, kim sind-  
alsen, steger, jan-erik sjøgren, vanløse, henrik harvandel, virum, morten lund, rønne,  
dattarjet, vejle, grovballer skolebibliotek, silkeborg, Jan bjørholm, vanløse, bo madsen, kar-  
lsunde, keld olsen, ballerup, kasper hansen, slangerup, rene hansen, glostrup, erik lund,  
hvidovre.

Tillykke til Jer alle!

**OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!**

## Det er os med de gode tilbud!

Amiga 600	Disketter	Printere
	<b>3 1/2" No name</b> 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,-	Commodore MPS-1230...kr. 1.695,- Commodore MPS-1550...kr. 2.695,- Commodore MPS-1270...kr. 1.995,-
Amiga 600 incl. mus og strømforsyning kun kr. 2.995,-	<b>5 1/4" Goldstar</b> 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,-	Star LC-20...kr. 1.899,- Star LC-200...kr. 2.699,- Star LC-24-200 sh...kr. 3.399,- Star LC-24-200 larve...kr. 3.999,-
Amiga 600HD m/20MB harddisk kun kr. 4.495,-		

CDTV sæt	Commodore 64	Commodore 1084s
		
Incl. FAKTA leksikon, fjernbetjening, tastatur, diskettedrev og mus kun kr. 6.995,-	C 64 Terminator 2, med tegne og male program, kun kr. 795,-	Incl. kabler, kun kr. 2.499,-

Commodore PC	Diskettesstation	Software Club
		
PC-20 III kun kr. 2.244,- SL-386-25/40 kun kr. 4.995,- Mono VGA kun kr. 1.244,- 14" farve VGA kun kr. 2.494,- incl. 25% moms	Amitech 3 1/2" til Amiga 500 kun kr. 749,-	Bliv medlem af vores <b>Software Club</b> og opnå <b>15% rabat</b> på spil

**OLSEN FOTO**  
Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40  
Nørreport 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25



# Overfør filer med express-fart

Med netværket TwinExpress kan du sende filer mellem to Amiga'er med op til 290.000 bits i sekundet.

Af Kenneth Friberg

**T**winExpress, herefter kaldet TE, er en smart ny protokol, der tilbyder back-to-back mellem Amiga-Amiga, Amiga-PC eller PC-PC. Back-to-back har intet med musik at gøre (her altså), det er blot som tegn på at der kun kan tilsluttes to maskiner.

TE bruger seriel-porten, men her benyttes hardware direkte (meget ulovligt efter Commodore guidelines). En PC har en maksimum hastighed på 115.200 bit/sek, hvor Amiga'ens port er garanteret til cirka 1 Mbit/sek, her er det dog CPU'en der sætter begrænsningerne, så med en almindelig 68000 er maksimum hastigheden 190.000, hvorimod med en 68030 er den 290.000.

TE tilsluttes ved hjælp af et null-modem-kabel med RTS og CTS krydset, ligesom de sædvanlige RXD og TXD. Man kan nøjes med at krydse TXD og RXD, men så



TwinExpress er et mini-netværk, der kun kan køre på to Amiga'er. Alligevel er det muligt at overføre filer med op til 290.000 bits/sek. Og så er TwinExpress endda Share-Ware!

kan man ikke bruge den særlige 'Express'-mode.

## Kommunikér med den anden maskine

TE tilbyder ligesom AmiNet et vindue, som fungerer som komman-

do-linje, hvor alle ordrer skal testes ind. Til gengæld er det muligt at foretage sig forskellige kommandoer på den modsatte maskine, f.eks. dump til prt: eller et hvilket som helst andet device, man skal blot angive et

'~' før navnet. Hvis man ønsker at finde ud af hvad den anden maskine har i RAM-disk skal man blot skrive 'dir ~ram:'.

Overførsel er heller ikke noget problem, man skal blot kopiere mellem sit lokale og eksterne device som f.eks. 'copy ~ram:? a:'.

## Konklusion

Det er desværre heller ikke muligt at sende beskeder til andre, så det skal siges at dette netværk kræver en hel del ekstra arbejde før det er rigtigt godt.

En god udvidelse ville være at understøtte Workbench, således at den anden maskine blot ville optræde som et ekstra drev på WB. En lidt nemmere udvidelse ville være en Arexx-port. Begge udvidelser ville færdige brugbarheden af nettet dramatisk. På trods af manglerne er dette et værdigt bud på et næsten-gratis netværk mellem to maskiner.

TwinExpress er til alle der har to computere, om så det er Amiga-Amiga, eller Amiga-PC, og som har behov for at udveksle filer mellem de to maskiner. Hastigheden alene gør, at TwinExpress er attraktiv (min 115200 bits/sek., max. 290.000 bits/sek.), og muligheden for at bruge den anden computer som et almindeligt device, giver straks store muligheder for hurtigt at kunne hente filer fra den anden maskine.

# Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye COMpuTer" bruges bl.a. følgende produkter:

Professional Page 2.1DK,  
Professional Draw 2.0, The Art  
Department Prof. (Nikita Data)  
Nordic Power-Freezer (Betafon)  
Action Replay Mk.II (Alcotini),  
Amiga 3000 (Commodore),  
DeluxePaint IV (SuperSoft)

<b>Amiga-udstyr:</b>		
Atorad - A-500 PC-emuator (R0296)	1495,00	
MW500 indbygningssystem t. A-500	1660,00	
512 K-ram udvidelse til 1 M og afbryder	320,00	
8 MB-rambus m. 2 MB til A-500/1000	2275,00	
2 MB ramdrev, m. udvalgte 512K Chipm		
2 MB ramdrev, m. udvalgte 1 MB Chipm		
1 MB ramdrev til Amiga 500 plus		
1 MB ramdrev til Amiga 500	740,00	
MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB	960,00	
MEMORYMASTER ramkort m. 2 MB	1320,00	
Multidisk 2000 (Flashedisk)	1662,00	
3,5" Diskdrev m. bus & albu	635,00	
3,5" Diskdrev til indbygning i A-500	610,00	
Professional 500 turbotek	2675,00	
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 styk	130,00	
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 styk	225,00	
Bootskæpker DFD-012	85,00	
Bootskæpker DFD-1-2	130,00	
Stov til A-500/2000 i rødt, guld eller	85,00	
Multispejlskæp, A-500/A-500	150,00	
Action Replay V. 3.1, A-500/A-1000	995,00	
Action Replay V. 3.1, A-2000	1050,00	
Soundlambert, stereo Soundcard	395,00	
Xcopy Professional m. Hardware ny vst.	455,00	
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	225,00	
Storformateret til A-500	475,00	
Diverse IC-kasse til A-500 (og C-64)	ring	
<b>Disketteboks med lås:</b>		
80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25"	69,00	
100 stk. 3,5"	70,00	
<b>Printere og tilbehør:</b>		
Star LC 24-200, 24 nst. color	3895,00	
Star LC 20	1795,00	
Citizen 130 D+	1395,00	
Citizen 224, 24 nst. - Amiga Printermanger	2495,00	
Farvebånd, LC 10/20, sort	45,00	
Farvebånd, LC 24, sort	75,00	
Farvebånd, Citizen 130 D+	65,00	
Printerkabel, A-500/Amiga/Centronics	60,00	
<b>Disketter:</b>		
5,25" D500 Goldstar	3,20	388,00
5,25" HD NH, 1,2 MB	5,00	450,00
3,5" D500 NH	4,40	382,50
3,5" HD NH, 1,44 MB	7,00	630,00
<b>Joystick og diverse:</b>		
Competition Pro Joystick	150,00	
Competition Pro Mini-Diskbox	160,00	
Competition Pro Star m. automatisk	215,00	
The Amiga Joystick	150,00	
Vide Radlux system (HD + VHS-bånd)	960,00	
Kickstart V. 2.34 ROM	150,00	
Musematte, 0,4 m. bred	65,00	
Musematte, 0,4 m. bred	50,00	
Multitracer 3800 G (Vot-Ampere-On)	335,00	

**Hør du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog, at reparationsarbejde nogle gange efterfølgende kan kræve udskiftning af enkelte komponenter, hvilket kan medføre en ekstra udgift.**

**Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb.**

**MSW500** er et system til ombygning af den A-500. Du får hermed en 16 bit processor og plads til 2 x 3,5" diskettestationer, som er tilsluttet til den A-500's bus. Amigaens 500K RAM kan udvides til 1 MB og der er plads til en intern Harddisk og til turbotek. Pris: 1660,00.

**Amiga-udstyr** er et system til ombygning af den A-500. Du får hermed en 16 bit processor og plads til 2 x 3,5" diskettestationer, som er tilsluttet til den A-500's bus. Amigaens 500K RAM kan udvides til 1 MB og der er plads til en intern Harddisk og til turbotek. Pris: 1660,00.

	OKTAGON/SCSI		OKTAGON/AT-BUS		BOIL 3/SCSI	
System	1.500	1.2000	1.500	1.2000	1.500	1.2000
AT-BUS-controller, 0 Mb			1745,00	1395,00		
AT-BUS-controller, 2 Mb			2410,00	2060,00		
SCSI-controller, 0 Mb	1745,00	3095,00				
SCSI-controller, 2 Mb	2940,00	3720,00				
42 Mb HD, 15 mts., 0 Mb	4370,00	4150,00	3590,00	3235,00	3235,00	2930,00
42 Mb HD, 15 mts., 2 Mb	4910,00	4610,00	4255,00	3910,00		
85 Mb HD, 15 mts., 0 Mb	5115,00	4980,00	4565,00	4215,00	3675,00	3370,00
85 Mb HD, 15 mts., 2 Mb	5780,00	5650,00	5230,00	4930,00		
127 Mb HD, 15 mts., 0 Mb	5170,00	5480,00	4795,00	4445,00	4070,00	3765,00
240 Mb HD, 15 mts., 0 Mb	5470,00	5790,00	5095,00	4745,00	4405,00	4095,00
44 Mb Syquest HD, ind. 1 disk				5680,00		4685,00
88 Mb Syquest HD, ind. 1 disk						

Bemærk, at alle priser på Harddiske er dagpriser pr. 2/11-1992. Disse kan ændres uden varsel!!

Forhandlere søges.

Alle priser er i DKK.

Forbehold for prisændringer.

Ved spørgsmål om software køb henviser vi vores kunder til

Daisy Software

Gl. Kongevej 92 - 1850 Frederiksberg C

Tlf. 31 31 75 23

**ABSALON DATA**

Vangstedvej 215 A - 2860 Søborg

Tlf. 41 67 11 33 - Fax 41 67 11 37

Mt. - Fr. 12 - 18. Ls. lukket



# Besøg hos System 3 Den sidste Ninja!

**Dette er beretningen om en evigt tilbagevendende ninjakriger, en knaldrød Ferrari Testarossa, en levende slimklat - og om et lille engelsk spilfirma, der har overlevet længere end de fleste softwaregiganter...**

Af Søren Bang Hansen

Ni år er lang tid. I computer-verdenen er det nærmest en evighed. Vi skal faktisk helt tilbage til 1983, for at finde starten på System 3. Firmaet, der i løbet af alle disse år har forsynet computerfolket med spil som The Last Ninja, International Karate og Myth... for nu blot at nævne tre af de største succeser.

En ung knøs på bare 19 år fik på det tidspunkt den fikse ide at starte et firma, der skulle lave computerspil. Dem var der ikke ret mange af dengang, så alle var skeptiske, inklusiv bankerne. Men Mark Cale lånte startkapitalen af en bekendt, og da det lykkedes ham at få to kammerater til at skyde penge i projektet, var drømmen blevet til virkelighed.

Barnet blev døbt "System 3" - da det jo var undfanget af tre fædre. Og fødslen blev fejret med maner: Mark lagde ud med at købe en firmabil til sig selv - en funkende rød Ferrari Testarossa! Det bragte ham på forsiden af flere engelske sladderaviser, der straks udråbte ham til "Computer Whizzkid"... Det var dengang i de pulserende firser, hvor alt kunne lade sig gøre.

Men tiderne skifter, og (nogle) folk bliver voksne. Idag er Mark Cale ikke meget for at tale om de

vilde år i spilbranchens pubertetsperiode. "Jeg er en gammel mand, og min hukommelse er ikke så god længere," siger han med et underfundigt smil.

Og Ferrari'en er da også forlængst skiftet ud med et mere "formuftigt" køretøj. Til gengæld har Mark købt sine to partnere ud af firmaet, så han idag står som ene-ejer af det lille softwarehus, der i øjeblikket beskæftiger 15 fastansatte medarbejdere.

## En lyseblå slimklat...

Da jeg besøgte firmaet, var "Silly Putty" spillet på alles læber. Og på tredje sal, hvor selve programmeringen foregår, løb jeg ind i en skægget herre, der hellere end gerne ville fortælle mig alt om netop dette spil.

Hans navn er Phil Thornton, og hans erfaring inden for spiludvikling er næsten lige så imponerende som hans hårpragt. Phil startede sin karriere med at lave animationer for et medicinfirma, og siden da har han arbejdet for både Palace, Mirrorsoft - og altså nu System 3, hvor han i løbet af de sidste par år har taget sig kærligt af titler som "Last Ninja 3" og "Myth".

Men her på det seneste er det meste af hans tid gået med

farverige grafik, for Mark Cale igen fik en ide... På det tidspunkt var konsoller blevet det helt store hit i England, og Mark mente derfor at grafikken skulle være mere konsolagtig - altså endnu mere munter og farvestrålende - forfra igen.

Silly Putty udkommer sidst på efteråret til Amiga (1Mb). De mange grafiske "re-writes" er skyld i,



System 3's unge direktør, Mark Cale, foran sin berømte racerbane.

førnævnte "Silly Putty". Phil er ansvarlig for grafik og spildesign. Silly Putty er et platformspil, men det kan du læse meget mere om andetsteds i dette nummer af DNC.

Grafikken er dog spillets største plus - og det er udelukkende Phils fortjeneste.

Faktisk har han måttet tegne hele grafikken om TRE gange! Den oprindelige plan var at lave et rigtigt gyserspil med masser af gotisk atmosfære, men netop som Phil havde tegnet sit sidste pixel-spøgelse, kom Mark Cale på den tanke, at spillets utraditionelle gameplay nok ville fungere bedre med en mere farverig grafik - om igen!

Men ikke så snart havde Phil lagt sidste hånd på den mere

at spillet har været halvandet år undervejs.

## På gravens rand?

De lange udviklings-tider er kendetegnende for system 3: Der ER langt mellem de nye spil, og det har fået et par engelske computerblade til at antyde, at System 3 er i vanskeligheder.

"Nej, nej..." forsikrer Phil Thornton. "Bladene drager deres egne konklusioner. Der har været så mange konkurrencer her på det seneste (Electronic Zoo, Palace - Red), at folk efterhånden bare venter på, at små firmaer som os går ned med flaget."

Myth var for eksempel TO år undervejs, bl.a. fordi det udviklede sig i takt med efterspørgslen - præcis som Silly Putty. Mark Cale



Nu er det officielt: Den evindelige ninja er langt om længe død og begravet. Han vender IKKE tilbage.



"Myth" er et af System 3's bedste spil, men salgstallene skuffede. Måske fordi der ikke stod "Batman" på æsken? Idag har firmaet indset, at licenser er vejen frem.





**Silly Putty:** Læg mærke til hvordan din figur, midt på skærmen, strækker sig, mens han (hvis der da er en han) prøver at undgå nogle af spillets bizarre uhyrer.

er nemlig lidt af en perfektionist, og han er ikke bleg for at give programmerne besked på at starte forfra, hvis et spil efter hans vurdering er røget ind på et sidespor. Det sker også, at halvt færdige projekter bliver skrottet, fordi ideen ikke faldt ud som planlagt.

For i modsætning til sværvægtene som US, Gold, Ocean og Codemasters, så er System 3 ikke interesseret i at sprøjte en masse spil på markedet. "Hvis vi gjorde det, så var vi sikkert et kæmpe stort firma idag," ler Phil Thornton...

længst havde begravet den. Så det kunne nægtelig godt ligne det sidste søm i ligkisten, når selv System 3 nu siger farvel og tak til den gamle brødkasse.

Æren af at lave firmaets sidste C64-spil tilfaldt Miles Barry. Han har arbejdet som professionel C64-programmer i mere end tre år, og har blandt andet stået for C64-udgaverne af "Escape from Colditz" og "Nightbreed".

Fuzzball minder i det store og hele om Amiga-versionen. Du styrer en lille kugle (ikke at forveksle med slimklatten i Silly Putty), rundt på 50 platform-levels. Spilområdet er mindre end på Amiga-

64'eren?

"Det har jeg det sådan set fint med," siger Miles. "64'eren er en god maskine - klart den bedste blandt 8-bitterne. Men jeg er ikke nostalgisk. Faktisk tror jeg ikke, jeg kommer til at savne 64'eren."

## Piraterne spøger

Programmerne på System 3 har haft nogle ret traumatiske oplevelser med spil-pirater. Phil Thornton fortæller:

"Samme dag Myth blev udgivet, ringede telefonen. Jeg løftede røret, og i den anden ende var der en mand, der ikke ville sige hvem han var. Han præsenterede sig bare som pirat og sagde, at han lige havde cracket vores spil og allerede havde spredt det på diverse bulletin boards. Så grinede han og lagde røret på."

På det tidspunkt havde Phil arbejdet med spillet i 2 år, og så ringer en anonym herre og siger, han har cracket det på en dag. "Vi måtte binde Phil til en stol de næste par dage," griner Vanessa, der arbejder i salgsafdelingen...

Men Phil har, forståeligt nok, stadig svært ved at se det sjove i situationen: "Pirater er nogen sørgelige mennesker. Tænk at få fornøjelse af at skade andre på den måde. Det er ynkeligt..."

## Nye tider, nye medier

System 3 skønner, at de taber over 60% af markedet til piraterne, så der er ikke noget at sige til, at de søger i retning af "pirat-sikre" medier. Phil Thornton er en af de få i den engelske spilbranche, der stadig giver Commodore

res CDTV en chance. Til gengæld er han ikke begejstret for, at Commodore har lanceret eksterne CD-drev til Amiga-familien. Det letter piratkopieringen, frygter han.

System 3 har i øjeblikket gang i et stort projekt i samarbejde med Commodore. Det er altså meget hemmeligt, og det eneste jeg kunne få at vide var, at det har noget at gøre med en ny Amiga. Mindre kryptisk bliver det ikke, da jeg spørger til firmaets planer om at udvikle cartridge-spil: "Jo, vi vil udvikle cartridge-



**Miles Barry konverterer Fuzzball til 64'eren. Som C64-programmer tilhører han en hastigt uddøende race...**

## Farvel til 64'eren

Noget af det, der holder System 3 økonomisk ovenvande i de lange pauser mellem nye udgivelser, er konverteringerne af gamle titler. Under mit besøg blev der arbejdet på C64-udgaven af Fuzzball. Amiga-udgaven var ikke specielt imponerende, men C64-versionen har i hvert fald EEN ting, der gør spillet bemærkelsesværdigt: Det bliver System 3's sidste C64-spil!

System 3 er ellers firmaet, der trofast har holdt liv i 64'eren, længe efter at konkurrenterne for-

en, og spillet virkede også lidt langsommere. Da jeg så det, manglede den sidste farvelægning, så hele skærmen flød over i nogle syge, grønne nuancer... Men Miles forsikrede, at han nok skulle få det til at se farvestrålende ud.

Arbejdet med en sådan konvertering tager typisk omkring tre måneder, så spillet skulle være færdigt, når du læser dette.

Men hvad mener en garvet C64-programmer om, at han formentlig aldrig mere kommer til at arbejde professionelt med





gespil... Vi arbejder på et top-hemmeligt projekt sammen med Commodore, det er alt jeg kan sige," fortæller en hemmelighedsfuld Mark Cale. Indtil videre får spørgsmålene lov at stå alene.

## Ikke flere ninjaer

I de senere år HAR firmaet altså lagt navn til et par spil, der lugtede lidt af, at System 3 ville presse citronen med et par hurtige efterligninger af tidligere succes-spil. Hvilket fik mig til at spørge, om de har lavet for mange Ninja-spil:

En dyb tavshed sænker sig over lokalet. Programmører og salgrepræsentanter veksler et par usikre blikke. Stemningen er trykket. Indtil Phil Thornton pludselig bryder ud i latter. "Ja, afgjort!" griner han. "Jeg er dødtæt af ninjaer!" Vanessa fra salgsafdelingen bryder lynhurtigt ind og afleverer firmaets officielle holdning: "Svaret på dit spørgsmål er, at vi har lavet lige akkurat nok Ninja-spil. Hverken for få eller for mange. Lige tilpas," siger hun pligtskyldigt.

Men Phil bliver ved: "Problemet med Ninja-serien er, at vi løb tør for ideer. På et tidspunkt havde vi opbrugt alle tænkelige kampbevægelser, og uanset hvor meget vi vred vore hjerner, var det svært at se, hvad nyt vi kunne tilføje spillet."

Alligevel har serien om "The Last Ninja" nærmest opnået kultstatus. System 3 får stadig opkald fra hele verden, hvor folk spørger, om der ikke snart kommer en 4'er. Det gør der ikke.

## Mere på tapetet

Til gengæld er der så meget andet at se frem til.

Phil håber snart at få tid til at starte arbejdet på Myth 2: "Jeg er allerede gået igang med designet. Jeg tror vi bruger den samme figur, men vi placerer ham i et helt nyt miljø. Og så håber vi at kunne

lave spilområdet langt større."

Der er også et par arcade-licenser på vej, hvilket er et klokkeklart bud med firmaets tidligere politik. Mark Cale har gang på gang klaget over licens-ræset, og fremhævet System 3 som et firma, der udelukkende laver originale spil.

Men nu har de økonomiske realiteter altså overhalet de pæne principper indenom: Arcadelicenser sælger godt, og de er hurtige at udvikle (omkring et halvt år). Myth fik store roser af anmelderne, men solgte skuffende, og det har nok været medvirkende til, at System 3 nu sætter på de sikre sællerter.

Nok så interessant er "Ferrari Grand Prix Challenge", som udkommer til Amiga omkring juletid. Endnu havde System 3 ikke noget de kunne/ville vise frem, men de beskrev spillet som ekstremt hurtigt og usædvanligt flot præsenteret. Hele spillet er bygget op som en sportsudsendelse i fjernsynet.

## Ferrari-freak

Og så er vi tilbage ved Mark Cales Ferrari-fantasier. For ganske vist har han solgt sin Ferrari, men han har ikke lagt interessen for de italienske biler på hylden. Det ville være synd at sige.

Overalt på System 3 er væggene nærmest tapetserede med Ferrari-plakater. På reolerne står håndbyggede modeller af røde Testarossa'er.

Jeg spørger forsigtigt, om ikke Mark Cale er lidt excentrisk? "Jo, det er vist hans varemærke! Men hvis du synes, at det her er noget, så skulle du bare se, hvordan der ser ud hjemme hos ham selv," lyder svaret fra Vanessa.

Og denne gang tror jeg på hende. For jeg har lige set Mark Cales stolthed: En gigantisk 4-sporet racerbane, der breder sig over en snes kvadratmeter i et stort baglokale, der tilsyneladende



Phil Thornton har masser af erfaring i at skrue spil sammen. Det er ham der har designet de mystiske mønstre, du finder i "Silly Putty"!

ikke tjener andet formål end at være legerum for firmaets administrerende direktør, legebarnet Mark Cale.

Efter en del palaver får jeg lov at tage et par billeder af ham foran racerbanen. "It's a bit small," siger han uden antydning af ironi, mens jeg forgæves prøver at få plads til det hele i søgeren.



Da Mark Cale grundlagde System 3, investerede han straks i en rød Ferrari. Men tiderne skifter, og idag må han nøjes med denne her... der er parkeret på racerbanen i firmaets baglokale.



Phil Thornton (grafik, spildesign) og Dan Phillips (programmering) lægger sidste hånd på det bizarre platformspil "Silly Putty"



# Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD**. For kun 1000,- kr. ekstra får du en indbygget 20 Mb harddisk. Stærkt - ikke?



AMIGA 600 3.295,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.995,- inkl. moms

**AMIGA 600**  
**STÆRK NYHED!**



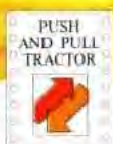
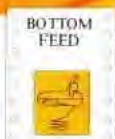
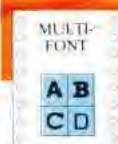
STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIBY J.

# Star

## ComputerPrinteren

### The new multi- talent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard  
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler